Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 11/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

Die Nr. 1

DM 9,90 mit CD-ROM

BOMICO-CD

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Lands of Lore 2

Beginn einer neuen Rollenspiel-Generation: Westwoods Fantasy-Epos im Test.

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer:
Registrierungspasswort:

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

G-POLICE
Rasantes Actionspiel – mit optionaler 3D-Unterstützung

DARK EARTH
Eine einzigartige Mischung aus Action und Adventure

VIRTUA FIGHTER 2
Zum Test: die spielbare Demoversion der Spielhallenumsetzung

INCUBATION
Das inoffizielle Battle Isle 4 – von Blue Byte



486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Invasion der Strategiespiele: Age of Empires, Dark Reign, Total Annihilation, Akte Europa und Dark Colony. **Die neue Sportspiel-Referenz:** NHL Hockey 98.

4 391270 209902 11

WHATS UP?

Frohe Weihnachten!

Naja, ein paar Kalenderblätter müssen Sie schon noch abreißen, bis bei Glühwein und Lebkuchen wieder weihnachtliche Stimmungslieder unterm Christbaum geträllert werden dürfen. Trotzdem gibt es eine Reihe untrüglicher Anzeichen, daß die Vorbereitungen fürs Fest schon in vollem Gange sind : In Supermärkten wurden bereits die ersten Schokoladen-Nikoläuse gesichtet, in Kindergärten bastelt man fleißig Strohsterne, und das PC Games-Wertungsbarometer schlägt verdächtig häufig in Richtung 90% aus. Schöne Bescherung: Schon beim flüchtigen Durchblättern werden Sie feststellen, daß es in allen wichtigen Genres eine Wachablösung der bisher geltenden Referenzen gegeben hat. Zu den Empfehlungen des Hauses gehören diesmal u. a. Lands of Lore 2, Virtua Fighter 2, NHL Hockey 98, Incubation und nicht zuletzt Age of Empires – selten hat ein Programm den Titel „Spiel des Monats" mehr verdient als der Echtzeitstrategie-Hammer von Microsoft. Speziell in diesem prominent besetzten Genre, wo Neuerscheinungen wie Dark Reign oder Total Annihilation qualitativ denkbar eng beieinander liegen, kommt es immer mehr auf die persönlichen Prioritäten (Grafik? KI? Missionen? Multiplayer? Atmosphäre?) an. Weil wir Ihnen eine möglichst fundierte Grundlage für Ihre Kaufentscheidung bieten wollen, werden „wichtige" und langerwartete Titel in angemessenem = noch größerem Umfang vorgestellt. Und dies wollen wir auch künftig beibehalten – genauso wie die archivierfreundliche „Klebebindung", um eine häufig gestellte Frage der letzten Wochen zu beantworten. Einer der Gründe dafür: Die Inflation an vermeintlichen Top-Spielen wird in den kommenden Monaten anhalten und Heftumfänge jenseits der 300 Seiten-Marke erforderlich machen. Denn auch morgen, Kinder, wird's was geben: Action-Fans freuen sich auf Jedi Knight, Tomb Raider 2, Daikatana und Wing Commander Prophecy, Sportspieler zählen die Tage bis zum Erscheinen von NBA Live 98 und FIFA Soccer 98, Simulations-Profis haben Ubi Softs F1 Racing Simulation, TFX 3: F-22 und Red Baron 2 auf der Einkaufsliste, die Adventure-Käufer warten fingernägelkauend auf Floyd und Monkey Island 3, und die Strategen sind gespannt auf Populous 3, StarCraft und Anno 1602 (hier verweisen wir empfehlend auf das beiliegende 16 Seiten-Special). Goldenen Zeiten sehen vor allem die Rollenspieler entgegen: Wizardy 8 und Might & Magic 6 sind in der Mache und werden diesmal mit ausführlichen Previews gewürdigt.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und bei den ersten „Weihnachtseinkäufen" wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

P.S. Ein herzliches Dankeschön von der gesamten Crew für die vielen tausend Glückwunsch-Postkarten, -Faxe und e-Mails zu unserem 5jährigen Jubiläum!

Pack 2* • Cr

INHALT

RUBRIKEN

PERISCOPE

PREVIEW

REVIEW

Microsoft geht in die Offensive. Nach einem durchwachsenen Start in das Spielegeschäft will man mit Age of Empires neue Maßstäbe für Echtzeit-Strategiespiele setzen. Es richtet sich mit seinem historisch-antiken Flair vor allem an Fans von WarCraft und Civilization. Überhaupt scheint es, als hätte man alle guten Seiten dieser beiden Klassiker in einem einzigen Spiel vereinen wollen. Lesen Sie mehr über unser „Spiel des Monats" ab Seite 84.

AGE OF THE EMPIRES

84

SPECIAL

TIPS & TRICKS

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Earthworm Jim 2 und eine Testversion des Online-Rollenspiels Meridian59. Demos, die aus Plat gründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

Actua Soccer Club Edition* • Buccaneer* • Claw* • Dark Earth* • G-Police* • Incubation* • Mass Destruction* • Monster Trucks* • Ritter der A ubis* • Shadows of the Empire (3Dfx-Demo)* • SODA Off-road Racing* • Steel Panthers 3* • Virtua Fighter 2* • Worms 2* • Moving Pu le*

Updates

Anstoß 2 V1.2* • Carmageddon 3Dfx-Update* • Creatures Object-Pack 2* • Creatures V1.02* • Der Industrie Gigant V1.2* • Earth 2140 V1.29* • KKND V1.2* • Links LS 98 V1.2* • Outlaws V2.0 Upgrade* • PC Games Cheat Update* • POD PowerVR-Update* • Tomb Raider S3Virge*

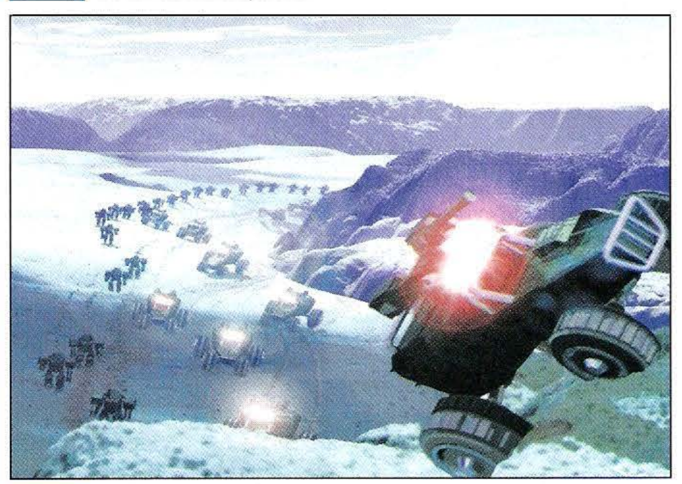
Specials

AOL-Software V3.0i* • Direct-X 3.0* • Direct-X 5.0* • PC Games Reportage* • Shiny Benchmark* • NASCAR 2 Fantasy Track Pack* • Re-birth (Musikprogramm)* • Magix Music Maker V3.0* • Red Baron Screensaver*



106 DARK REIGN

Der Kampf um die letzten Wasser-Reserven steht im Mittelpunkt der Story zu einem der begehrtesten Echzeit-Strategiespiele dieses Jahres: Dark Reign. Mit ausgeklügelter Künstlicher Intelligenz ringt Activision um die Gunst des Spielers.



150 TOTAL ANNIHILATION

Ron Gilberts (Monkey Island) neue Firma Cavedog liefert entgegen aller Erwartungen zum Einstand kein Zeichentrick-Adventure der Kategorie „Jux & Dollerei" ab, sondern ein explosives Echtzeitstrategiespiel. Den Test finden Sie auf Seite 150.



164 LANDS OF LORE

Es gab diesen Monat nicht nur Echtzeitstrategiespiele. Mit Lands of Lore 2 von Westwood könnten wir eine Art Revival des Rollenspiels erleben. Eine durchdachte Story und die sensationelle Grafik versetzen den Spieler in eine eigene Welt.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über Standards und 3D-Karten.

Als aufmerksamer Beobachter konnte man auf der **ECTS** eine erstaunliche Entdeckung machen. Nicht nur Händler und Vertreter der Presse spurteten von Stand zu Stand, sondern auch zahlreiche **Hardwarehersteller**. Auf der Suche nach Unterstützung von Seiten der Softwareindustrie wurden vorwiegend Programmierer und Chef-Entwickler angesprochen: „Warum unterstützt Ihr nur diese Karte, unsere kann Euch doch viel mehr Features bieten", war einer der beliebtesten Einstiegssätze.

Was folgte, hatte fast schon philosophische Ansätze und endete schließlich mit einem lapidaren „Gut, wir werden es in Betracht ziehen". An sich ist es zu begrüßen, daß so viel Engagement gezeigt wird – aber das zugrundeliegende Problem wird dadurch nicht gelöst.

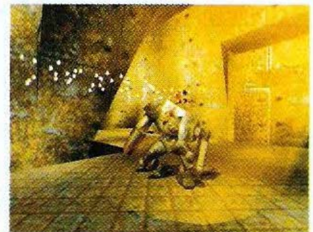
Es muß ein Standard definiert werden. Werfen wir doch einmal einen Blick in die Vergangenheit: Anfang der 80er Jahre lieferten sich **Video 2000 und VHS** einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft im Bereich Videorekorder. Bekanntlich machte VHS das Rennen, jeder Hersteller konzentrierte sich auf dieses System und versuchte für sich Produktvorteile gegenüber den Mitbewerbern herauszuarbeiten. **Das Geschäft mit 3D-Grafikkarten** muß sich in die gleiche Richtung entwickeln, sonst entsteht beim Kunden zu viel Verwirrung und Frust. Unterstützt das Spiel nun meine Karte? Und wenn ja, wie sieht es dann aus? Solche Fragen sollten eigentlich gar nicht erst auftauchen.

Shots

Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß Jedi Knight schon am 9. Oktober auf den Markt kommen soll – zumindest die amerikanische Version. In Deutschland soll das neueste Star Wars-Spiel entweder gleichzeitig oder kurze Zeit später erscheinen. Fast täglich veröffentlicht id Software neue Screenshots zu Quake 2, die Hype-Maschinerie läuft auf Hochtouren.



Soll schon am 9. Oktober erscheinen: LucasArts' Jedi Knight.



Quake 2 wird 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.

Balance of Power

Zusatzdisk für X-Wing vs. TIE Fighter

LucasArts gab kurz vor Redaktionsschluß bekannt, daß gegen Ende des Jahres Balance of Power, die erste Zusatzdisk für X-Wing vs. TIE Fighter, auf den Markt kommen soll. Geplant sind **diesmal Zwischensequenzen**, so daß man auf eine Art Storymode hoffen kann. Sicher ist hingegen, daß es zwei neue Kampagnen und mehrere Einzel- und Mehrspielermissionen geben wird. Der mittlerweile erhältliche **Direct3D-Patch** wird ebenfalls enthalten sein.



Zwei neue Kampagnen versprechen eine Art Storymode.



Mit Direct3D werden die Lichteffekte auf den Schiffen noch realistischer.

FIFA RTTWC

Fahrkarte nach Frankreich

Mit FIFA 98: Road to the World Cup können Sie die Qualifikation zur Weltmeisterschaft nachspielen. Alle Nationalteams stehen in den jeweiligen Gruppen zur Verfügung und greifen auf Originaldaten zurück. Für das Motion Capturing wurde diesmal **Andreas Möller** von Borussia Dortmund verpflichtet, der auch auf dem Verpackungsmotiv zu sehen sein wird. Vor allem an den Details wurde diesmal gearbeitet, so daß die meisten Kicker anhand ihres Gesichts einwandfrei identifiziert werden können. Insgesamt ist FIFA 98 RTTWC ein geschickter Schachzug, es ist zu erwarten, daß 1998 ein Spiel zur Finalrunde in Frankreich auf den Markt kommt.



Solche Lichteffekte werden wahrscheinlich nur in der 3Dfx-Version zu sehen sein.

Rally Championship

Vielversprechender Nachfolger für Rally Racing 97

Orange Entertainment veröffentlicht zum Jahresende mit International Rally Championship den Nachfolger zu Rally Racing 97. Die **Liste der Features** kann wahrlich beeindrucken: Streckeneditor, diverse Multiplayermodi, neun Wagen aus der 97er Saison, neue Wetterbedingungen und Live-Kommentar sind nur einige der vielen Verbesserungen gegenüber der Urversion. Der größte Kritikpunkt am Vorgänger wurde ebenfalls ausgemerzt: Die Strecken sind nun **nicht mehr so schmal** und bieten einen größeren Spielraum. Für ein zeitgemäßes Rennspiel fast schon selbstverständlich: Unterstützung sämtlicher 3D-Beschleunigerkarten via Direct3D. Ob das Spiel auch noch für die gängigsten Karten speziell angepaßt wird, ist momentan noch nicht bekannt.

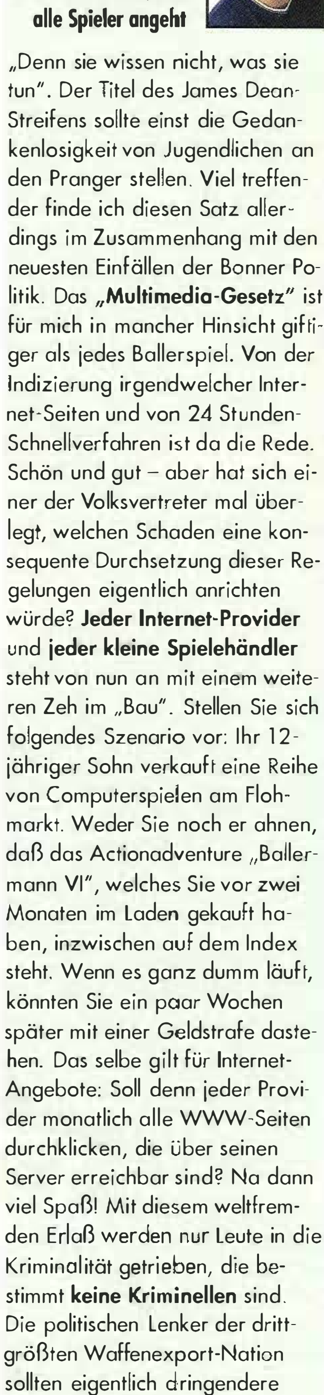


Hier sehen Sie International Rally Championship ohne...



...und hier mit 3D-Beschleunigerkarte: Der Unterschied ist deutlich.

Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis zu einem Thema, das alle Spieler angeht

„Denn sie wissen nicht, was sie tun". Der Titel des James Dean-Streifens sollte einst die Gedankenlosigkeit von Jugendlichen an den Pranger stellen. Viel treffender finde ich diesen Satz allerdings im Zusammenhang mit den neuesten Einfällen der Bonner Politik. Das **„Multimedia-Gesetz"** ist für mich in mancher Hinsicht giftiger als jedes Ballerspiel. Von der Indizierung irgendwelcher Internet-Seiten und von 24 Stunden-Schnellverfahren ist da die Rede. Schön und gut – aber hat sich einer der Volksvertreter mal überlegt, welchen Schaden eine konsequente Durchsetzung dieser Regelungen eigentlich anrichten würde? **Jeder Internet-Provider** und **jeder kleine Spielehändler** steht von nun an mit einem weiteren Zeh im „Bau". Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Ihr 12-jähriger Sohn verkauft eine Reihe von Computerspielen am Flohmarkt. Weder Sie noch er ahnen, daß das Actionadventure „Ballermann VI", welches Sie vor zwei Monaten im Laden gekauft haben, inzwischen auf dem Index steht. Wenn es ganz dumm läuft, könnten Sie ein paar Wochen später mit einer Geldstrafe dastehen. Das selbe gilt für Internet-Angebote: Soll denn jeder Provider monatlich alle WWW-Seiten durchklicken, die über seinen Server erreichbar sind? Na dann viel Spaß! Mit diesem weltfremden Erlaß werden nur Leute in die Kriminalität getrieben, die bestimmt **keine Kriminellen** sind. Die politischen Lenker der drittgrößten Waffenexport-Nation sollten eigentlich dringendere Probleme kennen als **Pixelblut**. Wie wäre es denn mit ausreichend Ausbildungsplätzen für die Kids? Das wäre eindeutig der **effektivere Jugendschutz**. Aber wie schon gesagt: Sie wissen halt nicht, was sie tun...

Temüjin: The Capricon Collection

Interaktive Museumstour

Die dringendste Frage zuerst: Was zum Henker ist eigentlich ein „Temüjin"? Ganz einfach – Temüjin ist ein anderer Name für **Dschingis-Khan**, der als Führer der Mongolen bekanntlich einmal Geschichte schrieb. In dem Adventure geht es aber weniger um Dschingis-Khan selbst, als vielmehr um eine Sammlung von Kunstwerken und Schätzen, die der Feldherr einmal besessen hat. In einem **riesigen Museum** muß der Spieler klären, was es mit der Sammlung – genauer gesagt einem Artefakt namens Capricorn – auf sich hat. Große Hoffnungen setzen wir in die **neuartige 3D-Engine** „Video Reality", für die Hersteller Southpeak Interactive mittlerweile sogar Patentschutz beantragt hat. Dank dieser neuen Technologie soll es möglich sein, Full-Motion-Videos in (fast) **frei begehbare 3D-Räume** umzurechnen. Noch im November werden die Testmuster verschickt.

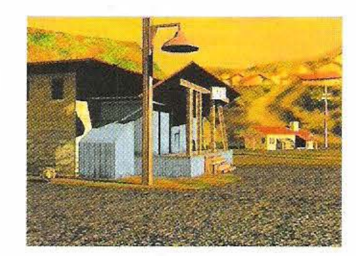


Eine Weltpremiere: Dank Video Reality werden Filmszenen interaktiv.

Gabriel Knight 3

Fortsetzung folgt...

Alle Fans des Geisterjägers Gabriel Knight sollten sich schon jetzt regelmäßig auf der Homepage von Sierra umsehen. Dort befinden sich seit kurzem die **ersten Fakten und Skizzen** zum dritten und neuesten Teil der erfolgreichen Adventure-Reihe. Auch **„Blood of the Sacred, Blood of the Damned"** spielt wieder in einer europäischen Kleinstadt, in der Geister und Dämonen ihr Unwesen treiben. Die Veröffentlichung des Jane Jensen-Abenteuers, das diesmal im schicken **3D-Renderlook** daherkommt, ist für Mitte 1998 geplant.



In Gabriel Knight 3 wird es keine gefilmten Locations mehr geben.

Grim Fandango

Das Spiel mit dem Tod

Monkey Island 3 ist noch nicht ausgeliefert – und schon kündigt LucasArts **das nächste Adventure** an. Grim Fandango soll in jeder Hinsicht außergewöhnlich werden. Bei dem mexikanisch-folkloristisch angehauchten Abenteuer schlüpft der Spieler in die Rolle von Manny Calavera, einem kleinen Angestellten im **„Ministerium des Todes"**. Sein Job ist es, Leute im Reich der Lebenden aufzusammeln und auf einen vierjährigen Höllentrip durch die Unterwelt zu schicken – eine Prozedur, der sich übrigens alle Seelen unterziehen müssen, bevor Sie Ihren ewigen Ruheplatz im Himmel einnehmen. Grim Fandango soll in der **ersten Jahreshälfte 1998** für Windows 95 erscheinen und Elemente des klassischen Film Noir mit der **exotischen Mythologie Mexikos** verbinden. Der Enthusiasmus von Barbara Gleason, der zuständigen Projekt-Managerin, geht sogar soweit, daß sie Grim Fandango als **das bisher ehrgeizigste Grafikadventure** von LucasArts bezeichnet. Die Einbeziehung von Tim Schafer, der mit „Vollgas" und „The Day of the Tentacle" bereits zwei bekannte Spiele in der Mache hatte, verheißt bissigen Witz und phantastische Animationen.



Bizarre Grafiken in einem durch und durch bizarren Spiel.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner schreibt schon wieder über diesen elenden Realismus

Über die Leserreaktionen kann man sich freuen oder auch nicht, jedenfalls ist **alles, was ein Leser schreibt, ehrlich gemeint** und sollte uns zum Denken anregen. Wenn uns etwa ein Pilot einer großen Airline mitteilt, daß er Microsofts Flugsimulation unter die Lupe genommen hat, weil in einem Artikel deren Realismus angedeutet wurde, und er dies anschließend bestätigen konnte, dann freuen wir uns darüber. Dennoch können wir den **von den Herstellern propagierten Realismus** meist nur am Rande erwähnen, schließlich sind die meisten unserer Leser eher Spieler und selten Praktiker. (Haben Sie schon einmal ein Atom-U-Boot gesteuert oder eine F-16 geflogen? Wir auch nicht.) Wenn uns Leser darauf hinweisen, daß wir in einem Artikel die hochtechnischen Features TMA, AILS, JFK, FBI und AWCS nicht erwähnt haben, haben sie natürlich recht. Doch aufgrund anderer Zuschriften wissen wir auch, daß selbst den Vielspieler in einer militärischen Simulation **nichts mehr langweilt als mit Buttons und Texten übersäte Standbilder**. Auch die meisten Hersteller sind dieser Meinung, schließlich kann man in vielen Spielen die Realitätsnähe nach den eigenen Vorlieben anpassen und sich für jeden Abschuß mit Punkten belohnen lassen. Die für den Spielspaß weniger entscheidenden Features überlassen wir lieber Spezialmagazinen wie Fliegermagazin, U-Boot&Ich oder Formel 1 Intern. Andererseits gibt es offensichtlich Leser und Spieler, die zugunsten des Realismus auf jeglichen Actionaspekt verzichten können. Wie steht es mit Ihnen? Schreiben Sie uns!

Team Apache

Simulation und Gruppentherapie



Wie mittlerweile üblich, wird nicht nur das eigene Fluggerät in allen Details dargestellt. Auch Bodenfahrzeuge und Jets sind ähnlich gründlich nachgebildet.

Eidos Interactives seit langem angekündigte Hubschraubersimulation Team Apache nimmt nun endlich konkrete Formen an. Obwohl es sich um eine echte Flugsimulation handelt, wurde der Zusatz „Team" nicht umsonst in den Titel aufgenommen: Als Führer einer Hubschrauberstaffel muß man seine **Piloten auswählen und führen**, nebenbei auch noch **motivieren und keinesfalls überlasten**. Das Real-Time 3-D Battlefield genannte Schlachtfeld paßt sich dynamisch den simulierten Truppenbewegungen und -erfolgen an, so daß auf **klassische Missionen verzichtet** werden kann. Die Simulation wird gleichzeitig für Apple PowerMacs und PCs erscheinen, dennoch macht das Produkt nicht den Eindruck, als hätten sich die Programmierer nicht um die tiefsten Interna der jeweiligen Grafiktechnologie gekümmert. Das optisch beeindruckende Team Apache wird vermutlich bis Weihnachten in den Läden stehen.

Sabre Ace

Newcomer mit neuartiger Grafiktechnologie

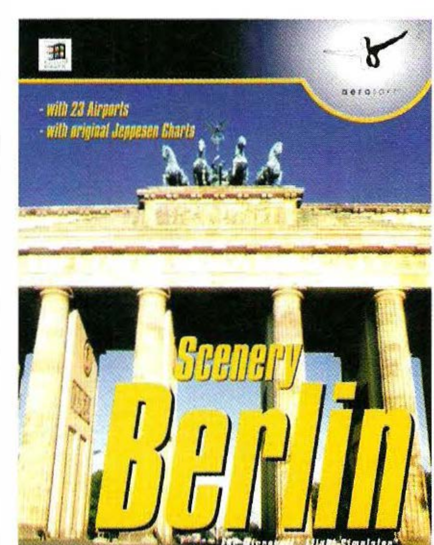


Dreidimensionales Terrain, hochauflösende Texturen, hohe Bildraten und schnell ansprechende Flugzeuge: Was Eagle Interactive in wenigen Monaten schaffte, hat andere Häuser viele Jahre gekostet.

Wieder einmal ist es ein kleines Programmierteam, das den Großen der Branche zeigt, was technisch alles möglich ist. Das noch relativ unbekannte Team namens **Eagle Interactive** produziert unter Federführung von Virgin Interactive das Spiel Sabre Ace, eine Flugsimulation **aus der Zeit des Koreakriegs**. Die bislang zu bestaunenden Grafiken verweisen selbst Spiele wie Joint Strike Fighter auf hintere Plätze. Trotz des dafür notwendigen Aufwands verspricht Dave Kinney, Gründer von Eagle Interactive, den eigentlichen **Spielinhalt nicht zu vergessen**. Die Bedingungen, unter denen die Piloten zu arbeiten hatten, sollen realistisch nachgeahmt werden. Alle wichtigen Flugzeuge der Ära werden im Spiel vertreten sein, darunter die T-6, Yak-18, T-33, MiG-15, F-51, F-80, F-86 und die Yak-9. Das bereits für September angekündigte Sabre Ace wird wohl etliche Wochen Verspätung haben, der Releasetermin wurde bereits auf Mitte Oktober verschoben.

MS Flight Sim Add-Ons

Die Welt ist kein Dorf



Mit Original Jeppesen-Karten und optisch meist gut gelungenen Szenerien bieten die aerosoft-Produkte gute Preis-Leistungs-Verhältnisse.

Für Microsofts High-End-Flugsimulation FlightSimulation 5.1 und FlightSimulation for Windows 95 hat das Paderborner Unternehmen aerosoft neue Szenarien erstellt. Die **Szenerie Berlin** umfaßt 23 Flugplätze, die Stadt und die Umgebung sowie zahlreiche markante Gebäude und Sehenswürdigkeiten. Größeren optischen Genuß verspricht die **Szenerie Canary Island**, die alle wichtigen Städte und Flughäfen der sieben Inseln mit romantischen Grafiken abbildet. Sogar die typischen **Chartermaschinen** A330 der LTU und B-767 der SpanAir wurden integriert. Das mit 89,95 DM teuerste Produkt stellt die **Szenerie China & more** dar, dafür werden neben 9.500.000 Quadratkilometern Landschaft aber auch **zwei Flugabenteuer** und **neue Flugzeugtypen** mitgeliefert. Insgesamt zehn Typen aus chinesischen Airlines und der Volksbefreiungsarmee, darunter Maos Privatmaschine, stehen zum Abflug bereit.

Nähere Infos unter http://www.aerosoft.com

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder bleibt unerbittlich

Wenn Sie damit gerechnet haben, daß sich die Maueröder in ihrer Kolumne aus aktuellem Anlaß über die **Flut an Echtzeitstrategiespielen** ausläßt, daß sie privat vermutlich auch die fünfte Alarmstufe Rot-Missiondisk noch Dark Reign, Total Annihilation & Co. vorziehen wird, daß sie ihre Age of Empires-spielenden Kollegen beneidet, während sie bis in die frühen Morgenstunden nach positiven Aspekten in Outpost 2 fahndet, und daß sie auf die Frage **„Könnt Ihr das Zeug überhaupt noch sehen?"** mit einem ehrlich gestandenen „Ja!" antwortet ...dann haben Sie damit verdammt recht! **Nicht ganz so recht hatten einige Hersteller, die sich im Geiste schon die PC Games-Awards auf die Packungen ihrer Echtzeitstrategie-Highlights drucken sahen.** In der Antike wurden die Überbringer schlechter Nachrichten ja bekanntlich einen Kopf kürzer gemacht. **Kaum weniger problematisch ist es heutzutage, einem Pressesprecher schonend beizubringen, daß sein monatelang gehypetes Programm doch nicht der ganz große Wurf geworden ist.** Jeder PC Games-Redakteur nimmt daher jedes Jahr an einer mehrwöchigen Schulung teil, in der anhand von Videoanalysen der Umgang mit den unterschiedlichsten Charakteren einstudiert wird. Was entgegnet man sachlichen Argumenten wie „ALLE sind begeistert..."? Wie sträubt man sich gegen Bestechungen der Kategorie „Du wolltest doch schon immer mal nach Rio..."? **Wie steht man stundenlange Können-wir-aus-den-81%-nicht-doch-91%-machen-Diskussionen durch?** Solche Trainingslager verlangen einem das Letzte ab, sind aber letztendlich im Interesse des Lesers – schließlich haben wir eine Mission zu erfüllen, die da lautet: **die Erde vor dem Abschaum des Strategie-Universums zu schützen.** Und wir haben uns bemüht, dieser Verpflichtung auch in diesem Monat wieder nach bestem Wissen und Gewissen nachzukommen.

Dominion Storm

... hieß früher mal Dominion

Wo bleibt das Echtzeitstrategiespiel Dominion? Auch wenn es bisher keine offizielle Stellungnahme gibt, verdichten sich die Anzeichen, daß **ION Storm** (die Company von id Software-Legende John Romero) von **7th Level** die Rechte an **Dominion** erworben hat – und zwar angeblich für einen siebenstelligen Dollarbetrag! Unter dem Arbeitstitel **„Dominion Storm"** wird das Programm bei ION Storm weiterentwickelt und aller Voraussicht nach erst im **1. Quartal des nächsten Jahres** veröffentlicht.



Sollte eigentlich schon vor einem Jahr erscheinen: 7th Levels Echtzeitstrategiespiel Dominion.

Die Siedler 2 Gold-Edition

Goldiges von Blue Byte



In diesem Fall ist wirklich alles Gold, was glänzt: Die Gold-Edition von Die Siedler 2 wird in einer **aufwendigen güldenen Verpackung** ausgeliefert. Was da drin ist? Zum einen das Original Die Siedler 2, seit nunmehr eineinhalb Jahren Dauergast in der Aufbaustrategie-Rubrik der PC Games-Referenzliste, zum anderen die komplette **Mission-CD inklusive Editor** und einem **gedruckten „Weltenatlas"**, in dem sämtliche Karten der Kampagnen abgebildet sind. PC Games meint: **eine prima Geschenkidee für PC-Strategen jeder Altersgruppe.**

Combat Chess

Men in Black

Entwickelt von der Blizzard-Crew, vertrieben von Interplay, erschienen 1988: BattleChess hat damals selbst militante Schach-Gegner vor dem Monitor versammelt, als z. B. die Dame den Springer im wahrsten Sinne des Wortes „geschlagen" hat – **hinreißend animierte Kampfsequenzen der spaßigen Art lockerten die für gewöhnlich ziemlich unspektakuläre Simulation auf.** Das Konzept hat **Empire** bei **Combat Chess** aufgegriffen, das im Oktober in die Läden kommt. **Gerenderte TrueColor-Fantasy-Charaktere** bekriegen sich auf dem Schachbrett, das Sie aus mehreren Blickwinkeln einsehen können. Darüber hinaus wird das Programm netzwerkfähig sein und natürlich auch eine klassische 2D-Ansicht bieten.



Kämpfe zwischen einzelnen Figuren werden durch animierte Sequenzen verdeutlicht.

Telegramm

+++ **Hattrick! Wins** auf Dezember verschoben: **Ikarion überarbeitet derzeit Grafik und Benutzeroberfläche des Fußballmanagers.** Zudem soll noch eine Was-wäre-wenn-Spielanalyse eingebaut werden, die Ihnen z. B. nach Niederlagen verrät, welche Aufstellung und welche Taktik mehr Erfolg versprochen hätten. ++++ Bis Redaktionsschluß stand noch nicht fest, ob, wann und zu welchen Konditionen ein Update zum **F1 Manager 96** auf die Professional-Version angeboten wird. ++++ Die **Klagen über die unerfüllbaren Mieter-Beschwerden** in Acclaims Aufbaustrategiespiel **Constructor** reißen nicht ab – ein Patch soll rechtzeitig zur nächsten Cover-CD-ROM fertig werden. ++++ Neue Levels, neue Monster, neue Multiplayer-Karten: **Bullfrog** wird noch in diesem Jahr eine Mission-Disk zu **Dungeon Keeper** nachreichen; mehr Details und erste Screenshots folgen in der kommenden Ausgabe. ++++ Wir haben einen Gewinner: Die Sieger des **SWING-Wettbewerbs** stehen fest und werden von **Software 2000** schriftlich benachrichtigt. ++++ Sie wollen in den kommenden **Anstoß 2**-Programmversionen von zigtausenden Managern als Jugendspieler eingewechselt werden? Genau das könnte Ihnen passieren, wenn Sie gute Ideen und umsetzbare Änderungswünsche für die Weiterentwicklung von Anstoß 2 haben und diese an folgende Adresse schicken: Ascaron Software GmbH, Stichwort: PC Games, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh. Alternative: Sie lassen der Redaktion eine e-Mail zukommen (redaktions@pcgames.de), die wir dann an Ascaron weiterleiten. **Bitte gewünschte Position (Stürmer, Torwart etc.) nicht vergessen!** ++++ Schon die spielbare **Incubation-Demo** auf der Cover-CD-ROM entdeckt? Wer die drei Missionen durchspielt, kann eine **„Mystery Tour" für zwei Personen zu den schottischen Highlands** gewinnen. Notieren Sie die Anfangsbuchstaben der Namen in der abschließenden Slideshow und schicken Sie das Lösungswort an: Blue Byte Software, Eppinghofer Straße 150, Stichwort: „Mystery Tour", 45468 Mülheim/Ruhr. Aber: Es kann nur einen (Gewinner) geben...



Multimedia & Online & Hardware



Florian Stangl fordert eine Gedenkminute

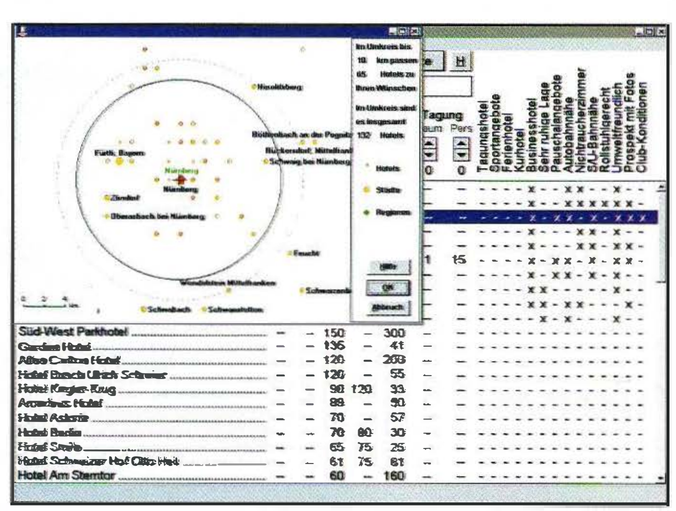
21st Century hatte zweifellos **das ultimative Produkt** auf der diesjährigen ECTS im September. Wie schnell die Engländer auf aktuelle Ereignisse reagierten, ist schon bewundernswert. **Diana – The Screensaver** zeugt geradezu von hoher Moral und der **selbstlosen Anteilnahme** am Schicksal der Prinzessin. Wobei: Das Ganze ließe sich noch geschickter ausbauen. Vielleicht könnten die britischen Softwarehäuser ja **Gedenkminuten** auf ihre CD-ROMs brennen? Einfach einen leeren Audiotrack, eine Minute lang; der würde bestimmt gut zwischen Intro und Hauptmenü von **Carmageddon** passen. Oder wie wäre es, wenn die Marketing-Strategen von SCI das bald erscheinende Splat Pack in **Diana Pack** umbennen und einen Level mit dem **Tunnel in Paris** einbauten? Auch Origin könnte von dem Wirbel um die verstorbene Prinzessin profitieren. Der **kilometerlange Trauerzug** wäre doch optimal für **Ultima Online**, dann müßten alle eingeloggten Spieler stundenlang durch Britannia prozessieren – der Rubel rollt. Natürlich bietet sich das Szenario auch für Flugsimulationen an. Daten-CDs für den Microsoft **Flugsimulator** könnten beispielsweise **Flüge über den Landsitz** von Dianas Familie anbieten – wahlweise **mit oder ohne Kamerateams** an Bord. Electronic Arts könnte schnell ein Add-On für **Moto Racer** entwickeln lassen, mit dem **Sie als Paparazzo** einen dicken Mercedes verfolgen müssen. Damit auch ja nicht der Eindruck entsteht, hier gehe es nur um **Geldmacherei**: Liebe Publisher, folgt dem Beispiel von 21st Century und spendet ebenfalls **ein Pfund pro Spiel** an den Diana Memorial Fund. Dann ist auch **das Gewissen beruhigt**.

Mitsubishi Hotelführer

Reiselust statt Frust

Mit dem Mitsubishi Hotelführer setzt TopWare die Reihe der elektronischen Nachschlagewerke fort. Sie wählen sich Ihr Reiseziel auf einer Deutschlandkarte aus, geben den Umkreis und Ihre Auswahlkriterien für das Hotel ein, und der Hotelführer listet Ihnen alle in Frage kommenden Häuser auf. Zu jedem Hotel erhalten Sie umfangreiche Informationen mit Fotos, Anfahrtsskizzen und Wegbeschreibungen, so daß Sie sich bereits an Ihrem Schreibtisch einen ersten Eindruck des gewünschten Hotels machen können. Desweiteren können Sie in Ihre Planung noch ein Restaurant-Verzeichnis, Städteinformationen, Pauschalangebote und vieles mehr mit einbeziehen, um das Hotel zu finden, das Ihren Wünschen entspricht.

Weitere Informationen:
TopWare, Tel. 0621/48050.



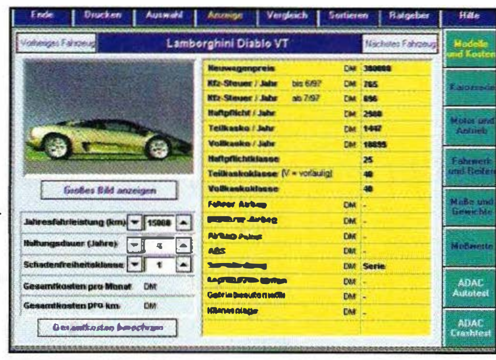
Der Hotelführer erleichtert die Urlaubsplanung erheblich.

Fahrzeugkatalog 97/98

Autos und Bikes per CD-ROM

Der Fahrzeugkatalog 97/98 ermöglicht es, den nächsten fahrbaren Untersatz bereits zu Hause einmal genauer unter die Lupe zu nehmen. Der Stand der Daten auf diesen drei CD-ROMs ist Mai ´97 und faßt den KFZ- und Krad-Markt mit den Testergebnissen des ADAC gut zusammen. Im Neuwagenkatalog werden mehr als 1500 aktuelle Modelle vorgestellt, die Sie anhand des Neupreises und des jeweiligen Fahrzeugtyps gezielt auswählen können. Der Gebrauchtwagenkatalog stellt Ihnen eine Übersicht der Baujahre 1988 bis 1996 vor, und als Extra können Sie sich sofort einen vorgefertigten Kaufvertrag ausdrucken. Der Motorradkatalog verfügt über eine Auswahlfunktion der Modelle und deren Unterhaltskosten, wobei jedes Bike mit Bildern bereits auf dem Monitor zu begutachten ist.

Infos: **Topware, Tel. 0621/48050.**



Umfangreiche Informationen und Testergebnisse des ADAC helfen beim Fahrzeugkauf.

Fritz 5

Die neueste Version des spielstarken Schachprogramms Fritz bietet etwas Besonderes: Der Kabarettist Matthias Deutschmann verleiht dem Computergegner seine markante Stimme. Die Folge sind witzige bis freche Sprüche wie „Vorsicht, Brettkante!", die per Zufall ausgewählt werden, aber von der Spielsituation abhängig sind. Deutschmann war selbst erfolgreicher Schachspieler und gab sich einige Mühe, die passenden Sprüche zu finden. Entstehen soll so eine Kaffeehaus-Atmosphäre und der Eindruck eines menschlichen Partners, um mehr Schachspieler an den PC zu locken. Weitere Features von Fritz 5 sind etliche Hilfsfunktionen, die dem Spieler das Leben erleichtern. Beispielsweise gibt Fritz als Trainingspartner auch Tips, wie bestimmte Stellungen zu lösen sind. Übrigens: Die Sprachausgabe läßt sich natürlich abstellen, wenn Fritz zuviel quasseln sollte. Weitere Informationen bei **Gambit-Soft, Tel.: 0741/46413.**



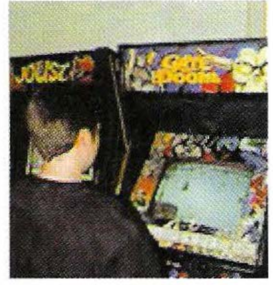


ION Storm ersteigerten bei einer Auktion für Spielautomaten fast jedes halbwegs interessante Angebot.

ION Storm

Auktion für Spielautomaten

Was machen Programmierer eigentlich mit ihrem sauer verdienten Geld? In Aktien anlegen? Sündhaft teuere Sportwagen kaufen? Nicht bei ION Storm! Das Team um John Romero fuhr am 23. August zu einer Auktion für Spielautomaten und stapelte insgesamt 19 Klassiker (u. a. Tempest, Tron, Track & Field) in einen speziell dafür gemieteten Truck.



Vorher wurden die Automaten natürlich probegespielt.

Rayman feierte Geburtstag

Party im Berliner Discothek „Blond's"



Vor dem Berliner Ullsteingebäude empfing Rayman seine Gäste. Davor (von links nach rechts): Bernd Almstedt, Product Manager Hardware, Klaus Ringwald, Vertriebsleiter, und Angelika Roloff, Assistentin Vertrieb.

Am Samstag, den 30. August, feierte Ubi Soft den zweijährigen Geburtstag des Jump&Run-Helden Rayman, der bald in einem zweiten Abenteuer zu sehen sein wird. In der Berliner Discothek „Blond's" gab es außerdem Gelegenheit, Pete Sampras Tennis und Uprising probezuspielen. Zukünftig werden alle Produkte von Studio 3DO von Ubi Soft in Deutschland vertrieben.



Rechts: Präsentiert wurden auch Uprising und Pete Sampras Tennis. Diese Titel werden von Ubi Soft in Deutschland vertrieben.

Spiel des Jahres

Nominierungen bekanntgegeben

Im September hat der Computec Verlag wieder das PC-Spiel des Jahres geküren. Es wurden alle Titel in Betracht gezogen, die zwischen dem 31. August 1996 und dem 31. August 1997 erschienen sind. Folgende Spiele wurden von den Redaktion als Anwärter für diesen begehrten Titel nominiert:

Spiel des Jahres 1997

Command & Conquer:	Alarmstufe Rot (Westwood/Virgin)
Diablo	(Blizzard/Bomico)
Dungeon Keeper	(Bullfrog/Electronic Arts)
MDK	(Shiny Entertainment/Acclaim)
Tomb Raider	(Core Design/Eidos)

Redline Games

Neue Spieleschmiede



James Anhalt, Ron Millar und Derek Frost (von links) planen als ersten Titel das Rollenspiel 3rd World.

Activision hat im Rahmen einer Minderheitsbeteiligung an Redline Games, der neu gegründeten Spieleschmiede um Designer-Guru Ron Millar (Diablo, WarCraft 2), die Exklusivrechte für die ersten drei Titel des Unternehmens übernommen. Das erste Produkt wird das strategielastige Rollenspiel 3rd World sein, das im Laufe des nächsten Jahres erscheinen soll. Ron Millar leitet Redline Games zusammen mit James Anhalt, der ebenfalls an bekannten Spielen wie MechWarrior 2 beteiligt war.

Open Arcade Architecture

Blue Byte wird Gründungsmitglied

Als einziger deutscher Spiele-Entwickler wird Blue Byte Gründungsmitglied der Beratungsgruppe Open Arcade Architecture Forum. Das Forum macht es sich zur Aufgabe, unter Verwendung von Intels im April bekanntgegebener Hardwarespezifikation „Open Arcade Architecture" die Entwicklung dazu kompatibler HighEnd-Hard- und -Software zu unterstützen. Zu dieser Gruppe gehören außerdem Eidos, Gremlin, Interplay, Namco, Rage, Sony und Ubi Soft.



Thomas Hertzler, Geschäftsführer Blue Byte: „Eine solche Initiative ermöglicht es den Spieleentwicklern, die Performance des Pentium II-Prozessors vollständig auszureizen."

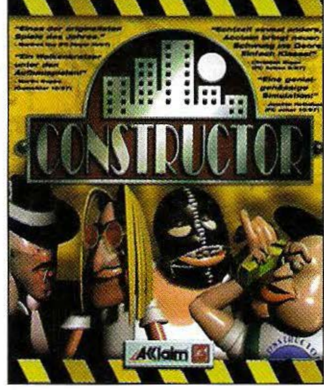




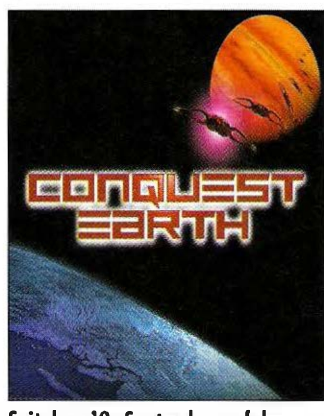


TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	3	Anstoß 2	Ascaron
2	1	Dungeon Keeper	Bullfrog
3	-	Earth 2140 – Mission Pack	TopWare
4	5	Earth 2140	TopWare
5	-	Constructor	Acclaim Entertainment
6	-	FinFin	Fujitsu Interactive
7	2	C&C2: Gegenangriff	Westwood Studios
8	4	Need for Speed 2	Electronic Arts
9	9	C&C2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
10	-	Compugotchi	active - Neue Medien
11	-	Warlords 3	Red Orb Entertainment
12	6	Der Industrie Gigant	JoWood Productions
13	7	F1 Grand Prix 2	MicroProse
14	-	Es lebt	ROM-Point
15	10	Diablo	Blizzard Entertainment
16	-	Dark Colony	Gametek
17	19	Theme Hospital	Bullfrog
18	-	Comanche 3	NovaLogic
19	12	Atlantis	Cryo
20	11	X-COM Apocalypse	MicroProse



Auf Anhieb den fünften Platz erreicht: Acclaims Constructor.



Seit dem 19. September auf dem Markt: Conquest Earth.

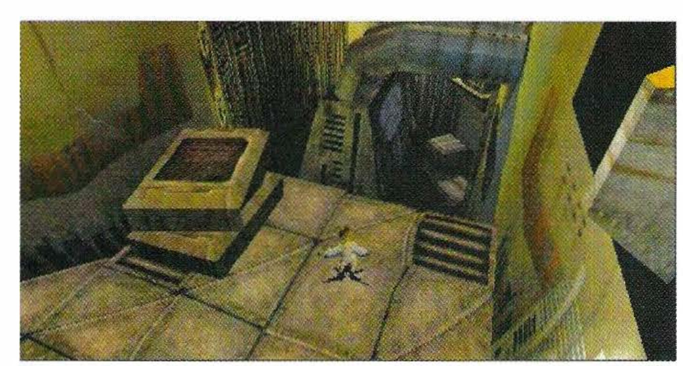


Messiah

Das Ende ist nah

Shiny Entertainment bereitet mit Messiah sein zweites PC-Spiel vor. Nach zwei Jahren, die vornehmlich aus Schreibtischdienst und Pressearbeit bestanden, legt Dave Perry bei diesem Titel wieder selber Hand an. Wir machten uns auf die beschwerliche Reise zum kalifornischen Urlaubsressort Laguna Beach.

Obwohl Shiny Entertainement mit MDK erst ein Spiel für den PC veröffentlicht hat, reißt der Hype um das kalifornische Kleinunternehmen nicht ab. Beide Spiele waren Hits, bekamen durchweg gute Bewertungen und machten Firmengründer Dave Perry zu einem der beliebtesten Coverboys der Industrie. Sicherlich ist dieser Rummel um Shiny aufgrund der Produktqualität teilweise gerechtfertigt, und Perry verfügt über die nötige Portion jungenhaften Charmes, der ihn aus der Masse langweiliger Computerfreaks hervorhebt. Andererseits ist dies auch ein klarer Indikator dafür, daß in unserer Branche nach so vielen Jahren immer noch verzweifelt nach innovativen Erlösertypen gesucht wird. Darüber ist sich auch Dave Perry völlig im klaren und geht in der ihm presseseits zugewiesenen Rolle voll und ganz auf. Insofern ist der Titel des neuesten Projekts Messiah ein Resultat gesunden Selbstbewußtseins und einer Prise begründeter Arroganz. "Der Polygonkrieg ist endgültig vorbei!", meint Perry. „Während andere Firmen mit 300 bis maximal 600 Polygonen pro Charakter arbeiten, liegt die Grenze bei uns bei 500.000. Wir sind dem Rest der Industrie um zwei Jahre



Sie schlüpfen bei Messiah in die Rolle des Engelchens Bob, das die Welt vor den Schergen der Finsternis beschützen muß.

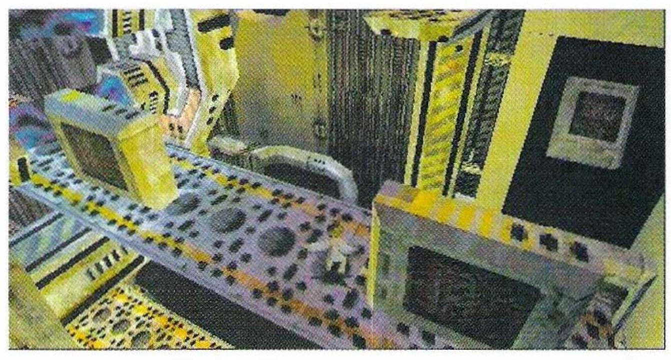
Shiny Entertainment legt beim grafischen Design viel Wert auf feine Texturen, damit sich die Levels voneinander unterscheiden lassen.

voraus. Jetzt werden alle anderen wieder einmal unsere Technologien kopieren müssen, weil ihnen selbst nichts Gescheites einfällt."

Formenwandler

Moment mal! 500.000 Polygone? Selbst ein klar definierter und grafisch einwandfreier Charakter wie Tomb Raiders Lara Croft kommt mit ca. 300 prima aus. Der Unterschied liegt laut Perry und seinem enthusiastischen Design-Team in der „Scalability". Dieses wichtig klingende Wort (nicht zu verwechseln mit „Scaling", das sich auf die zunehmende Grobpixeligkeit gezoomter Charaktere bezieht) beschreibt alle Technologien, die Besitzern älterer Rechner das Leben erleichtern sollen. Computerspiele werden auf einer Reihe von Rechnern mit unterschiedlichster Geschwindigkeit und Speicherkapazität gespielt. Zwischen einem 486er und einem Pentium liegen Welten, und kaum ein Spiel läuft auf beiden Modellen zufriedenstellend. Messiah erkennt die Leistungsstärke eines Rechners und verändert die Polygonzahl in Echtzeit. Diese Technik basiert auf der Tatsache, daß Polygone nur dann sichtbar sind, wenn die Figur auf dem Bildschirm stillsteht. Bewegt sie sich hingegen,

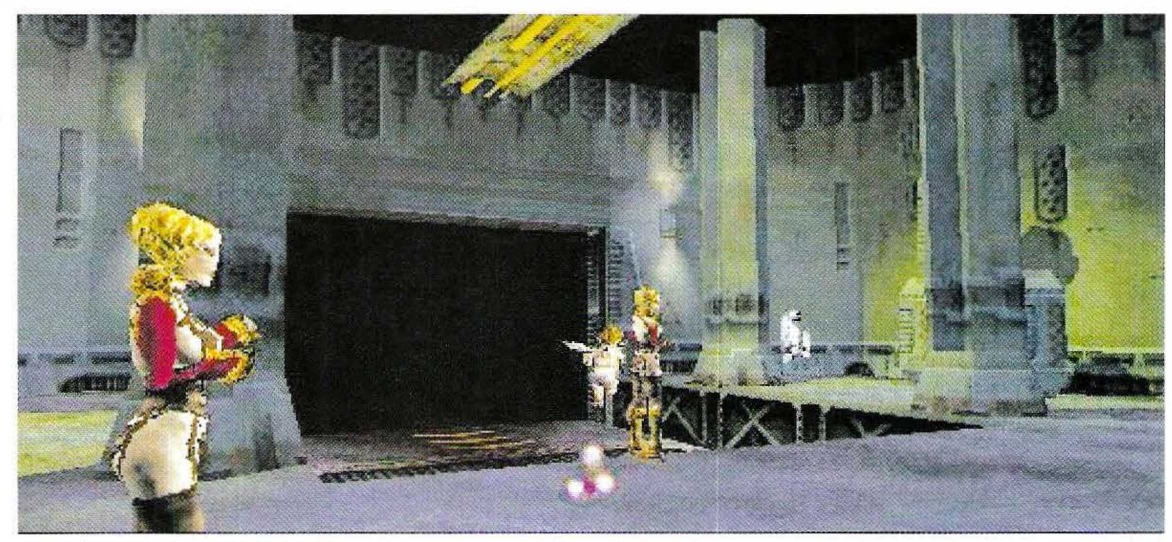
„Alle alternativen 3D-Engines, die wir für Messiah in Betracht zogen, waren entweder ein Resultat von Faulheit oder von Dummheit."
Michael Persson, Lead Programmer



Noch sind in dieser Version keine Gegner zu erkennen. Später wird es allerdings vor furchterregenden Dienern des Teufels wimmeln.

überlappen die Polygonstrukturen und verwischen – eine optische Illusion, die einen perfekten Körper vortäuscht. Die Modelle in Messiah werden nicht als polygonale Masse, sondern als Form gespeichert. Erst wenn der Charakter sich bewegt und somit eine Animationsphase auslöst, werden die Polygone generiert. Auf diese Weise läuft das Spiel auf allen Computern mit der gleichen Bildrate, wenn auch in unterschiedlichen Detailstufen, d. h. je leistungsfähiger ein Computer, desto größer der Grafikzugewinn. Allerdings sollten wir nicht sofort Lobgesänge anstimmen. Ob sich dieses neue System tatsächlich auf handelsüblichen Computern in der von Perry beschriebenen Form auswirken wird, muß sich erst herausstellen.
Diese klare und detaillierte Darstellung der Spielfiguren

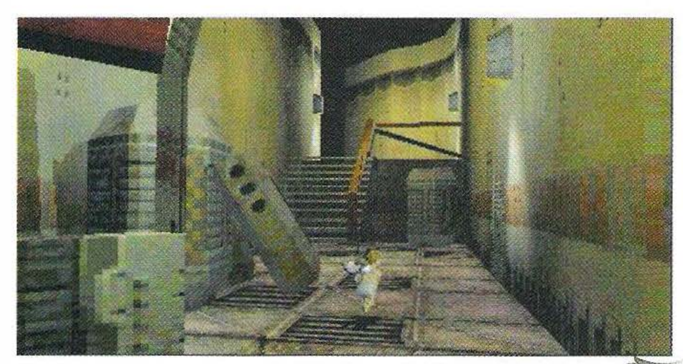








Eines der wenigen Bilder, auf denen schon mehr Figuren zu erkennen sind. Manche Charaktere sollen über bis zu 500.000 Polygone verfügen.



Aufgrund seiner geringen Flugfertigkeiten muß Bob ab und zu eine etwas unelegantere Art der Fortbewegung wählen...

eröffnet eine Reihe weiterer Möglichkeiten. Beispielsweise sind nun realistische Darstellungen menschlicher Haut und Gelenke kein Problem mehr. Und so tummelt sich auch jede Menge Halbnacktes in Messiah, darunter eine Prostituierte in typischer Arbeitskluft und andere spärlich bekleidete Individuen. Zur besseren Veranschaulichung verweisen wir auf die Reportage auf unserer Cover-CD, in der Dave Perry und seine Designer dies anhand von Beispielen erklären.

Here comes Bob

Sowohl die Story als auch die visuelle Präsentation von Messiah läßt sich geradezu perfekt mit einem Wort beschreiben: „bizarr". Das semi-religiöse Leitmotiv dient lediglich zum Erregen von Aufmerksamkeit und ist in dieser Hinsicht sehr erfolgreich. Der Hauptcharakter ist Bob, ein pummeliges Engelchen, das in einem biochemischen Labor entstanden ist. Der Grund dafür ist der ständig eskalierende Konflikt zwischen Himmel und Hölle. In Shinys Fantasy-Szenario können weder die Guten noch die Bösen direkt in das Geschehen auf der Erde eingreifen. Erst wenn die sieben Siegel der Apokalypse gebrochen sind, kann die finale Schlacht um das Seelenheil der Menschen beginnen. Bedauernswerterweise muß hierzu die ganze Erde als Schlachtfeld herhalten, also werden alle Menschen kurzfristig ins Nirwana befördert, während die omnipotenten Mächte die Sache unter sich ausmachen.
Der Himmel hat da allerdings einen kleinen Vorteil: Nach jedem Siegelbruch wird das Böse ausgelöscht, was wiederum Beelzebubs Fan-Basis erheblich schrumpfen läßt. Logisch, daß er das nicht so ohne weiteres hinnehmen kann. Und siehe da, trotz aller himmelseitigen Vorsichtsmaßnahmen ist es Luzifers Schergen irgendwie gelungen, einen apokalyptischen Vorboten auf die Oberfläche zu beamen, um den Weltuntergang schon mal gründlich vorzubereiten. Ergo kontert die Dreifaltigkeit mit einem eigenen Söldner, nämlich Bob. Um seine Glaubenszugehörigkeit zu demonstrieren, wird Bob in typischer Himmelsmanier geschaffen: klein, blond und pummelig, mit Flügeln und prallen Pampers. Und was kann dieses flatternde Weichei tun, um den Weltuntergang zu verhindern? Einiges!

Racheengel

Bob selber ist – dem gescheiterten Microsoft-Programm

Hauptfiguren

Obwohl sich Messiah noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet, konnten wir schon einen Blick auf die ersten Charakterstudien werfen. Hier eine kleine Auswahl...



Ein Diener Luzifers, der unserem kleinen Engel das Leben zur Hölle machen möchte.

Bob ist der strahlende Held von Messiah, er muß gegen die Mächte der Finsternis kämpfen.

Die Chots sind ebenfalls Abgesandte der Unterwelt.

Polizisten wie dieser könnten Bob zur Seite stehen.

Wie sich die Prostituierten in das Spielgeschehen eingliedern werden, ist noch nicht ganz klar.



gleichen Namens nicht unähnlich – eher einseitig und nutzlos. Einer seiner wenigen Vorteile liegt in seiner Flugfähigkeit. Und auch damit ist es nicht allzuweit her. Er kann sich mit Müh und Not in der Luft halten, sobald er aber mit dem Flügelschlagen aufhört, ereilt ihn die Erdanziehungskraft wieder. Nostalgiker werden sich vielleicht noch an den Atari-Klassiker Joust erinnern, in dem sich auf Straußenvögeln plazierte Ritter aeronautisch duellierten: Messiah basiert auf dem gleichen Flugmodell. Auf das Leveldesign hat das allerdings dramatische Auswirkungen. Hier müssen nämlich nicht nur Länge und Breite, sondern auch die Höhe berücksichtigt werden. Bob hat allerdings noch eine andere Fähigkeit: Er kann von jeder Kreatur, die er sieht, Besitz ergreifen und den so Besessenen wie eine Marionette steuern. Das eröffnet natürlich ganz andere Perspektiven, und so fightet sich der Gottesbote durch zahlreiche Levels auf der Suche nach dem Diener der Finsternis und den sieben Siegeln der Apokalypse. Unser harmlos anmutendes Engelchen ist daher auch nicht viel besser als sein dämonischer Gegenspieler.



Shiny ist sich noch nicht sicher, ob der Spieler die gewünschte Perspektive selbst einstellen soll bzw. darf.

Mit dem Bruch der sieben Siegel ist nämlich der Weg frei für Armageddon. Das mag zwar dem einen oder anderen Christen ganz gut in den Kram passen, aber vielleicht hätten die paar Milliarden Buddhisten, Hindus und Agnostiker gerne ein bißchen weitergelebt...

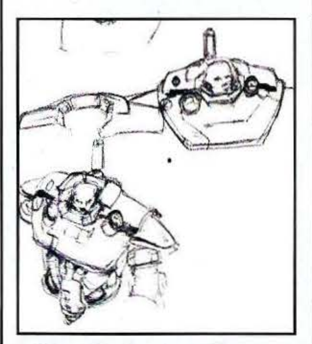
Hieb- und stichfest

Wieviel Levels in der endgültigen Version enthalten sein werden, steht noch nicht fest. Die Anzahl der spielbaren Charaktere wird bei etwa 20 liegen. Momentan konzentriert sich Shiny voll und ganz auf den technologischen Aspekt, Leveldesign kommt erst viel später. 3D-Karten und Multiplayerunterstützung sind ebenfalls geplant. Für die Waffen hat man sich in erster Linie auf Projektile, d. h. Pfeile, Armbrüste und Harpunen festgelegt. Die haben den Vorteil, daß man den Erschöpfungsgrad eines Gegners anhand der in ihm steckenden Holz- und Eisenwaren problemlos erkennen kann. Aber auch modernere Geschosse sollen Einzug in das Spiel finden. Messiah, mit dessen Fertigstellung nicht vor Sommer nächsten Jahres zu rechnen ist, setzt die noch junge Shiny-Tradition, hochwertige und bahnbrechende Produkte zu entwickeln, augenscheinlich fort. Außerdem arbeitet man im Strandbüro in Laguna Beach an Fly-by-Wire (Bericht in diesem Heft) und dem obligatorischen Multiplayer-Titel namens Solitary. Ein weiterer Titel – Wild Nine´s – entsteht zur Zeit für die Playstation, hat aber gute Chancen, umgesetzt zu werden.

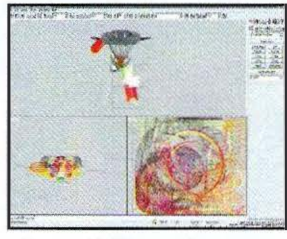
Markus Krichel ■

Startphase

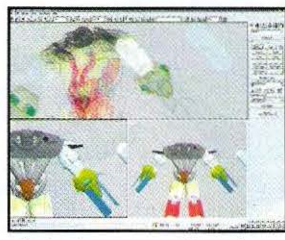
Zu Beginn eines Projektes wird auch bei Shiny erst einmal mit Papier und Bleistift gearbeitet. Danach werden die Figuren mit 3D Studio Max gerendert, damit sich das Team über den generellen "Look" einig werden kann.



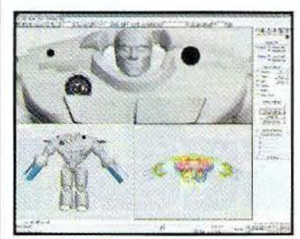
Auf dem Papier entworfen,...



...landen die Figuren dann...



...beim Computergrafiker, der...



...ein Drahtgittermodell erstellt.

Viewpoint



Messiah erinnert beim ersten Hinsehen eher an einen Fellini-Film als an ein Computerspiel. Eine bizarre Story in einer neoklassischen Spielumgebung mit einem kleinen Engel als Hauptcharakter, der sich als Erlöser oder Zerstörer der Menschheit entpuppen könnte. Sollte es Shiny tatsächlich gelungen sein, eine Spielhandlung zu schaffen, die zum Nachdenken anregt? Auch visuell wurden höchste Maßstöbe angesetzt. Eine beeindruckende neue Grafiktechnologie erlaubt Charaktermodelle in höchster Detailstufe. Das haben wir zwar schon oft gehört, aber diesmal stimmt's tatsächlich.

CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	Shiny Ent.
Beginn	März 1997
Status	35 %
Release	2. Quartal 98

PERSONALIEN

Dave Perry und fünf weitere Designer

FEATURES

Bis zu 500.000 Polygone pro Charakter, ungewöhnliche Handlung

Keine andere Serie spiegelt die Entwicklungen in der Spieleindustrie so deutlich wider wie Sir-Techs Bestsellerserie Wizardry. Von seinen Anfängen als erstes grafisches Dungeon-Spiel bis hin zu den 3D-Welten in Crusaders of the Dark Sarvant begeisterte Wizardry Rollenspieler in aller Welt. Zeit für Wizardry 8!



Wizardry 8

A New Beginning

Totgesagte leben bekanntlich am längsten, und diese Binsenweisheit gilt auch für Spielegenres. Das Rollenspiel, einst das Vorzeigeprodukt für anspruchsvolle Computerunterhaltung, wurde in der jüngsten Vergangenheit von einer nicht enden wollenden Flutwelle aus 3D-Shootern und Echtzeitstrategiespielen ins Abseits gedrängt. Die Zukunft des Rollenspiels sieht jedoch wieder rosig aus. Firmen, die sich mit Spielen dieses Genres einen Namen gemacht haben, programmieren eifrig an Sequels ihrer bekannten Klassiker: Ultima Online und Ultima 9, der sechste Teil der Might and Magic-Serie und natürlich Sir-Techs Wizardry 8, die Serie, die vor 17 Jahren mit Proving Ground of the Mad Overlords auf dem Apple II begann.

Ein Jahr Wartezeit

Wizardry 8 hat noch eine geschätzte Entwicklungszeit von einem Jahr vor sich. Die Handlung lehnt sich direkt an die beiden Vorgängerprodukte Bane of the Cosmic Forge und Crusader of the Dark Savant an. Sie treffen u. a. auf die T'rang und den Dark Savant aus Lost Guardia sowie eine Menge neuer Charaktere. Sir-Tech weist jedoch deutlich darauf hin, daß eine Vorkenntnis der früheren Teile nicht notwendig ist. Die neue, von Sir-Tech entwickelte 3D-Grafik-Engine bringt das in Ehren ergraute Rollenspiel auch grafisch auf den neuesten Stand. Allen gegenteiligen Behauptungen zum Trotz wurde hierfür nicht die Game Engine des Adventure-Spin-Offs Wizardry: Nemesis benutzt. Die Engine verfügt über denselben Entwicklungsstand wie vergleichbare Neuentwicklungen im 3D-Action-Sektor: dynamische Spielumgebung, echtes 3D und realistische Licht- und Schatteneffekte.



Sehenswerte Rendersequenzen erzählen bei Wizardry 8 die Story - der „Multimedia-Anteil" wird allerdings eher gering ausfallen.

Ansonsten liefert Wizardry 8 die selbe echte Experience, für die es unter Rollenspielern bekannt wurde. Alle Features der vergangenen Teile wurden berücksichtigt, und eine Reihe neuer Funktionen kamen hinzu. Charaktere werden entweder vom Spieler oder auf Wunsch automatisch vom Computer generiert. Ebenso wie bei den Vorgängern kann eine Abenteurergruppe aus maximal sechs Mitgliedern unterschiedlicher Klassen bestehen. Mindestens eine neue Charakterklasse und eine Reihe von Attributen werden hinzukommen. Außerdem können bereits existierende Charaktere aus Crusader of the Dark Savant und Wizardry Gold importiert werden. Zwischendurch gesellen sich diverse Nichtspieler-Charaktere zu Ihrer Gruppe, wodurch sich die Gesamtzahl der kontrollierbaren Charaktere auf acht erhöht.

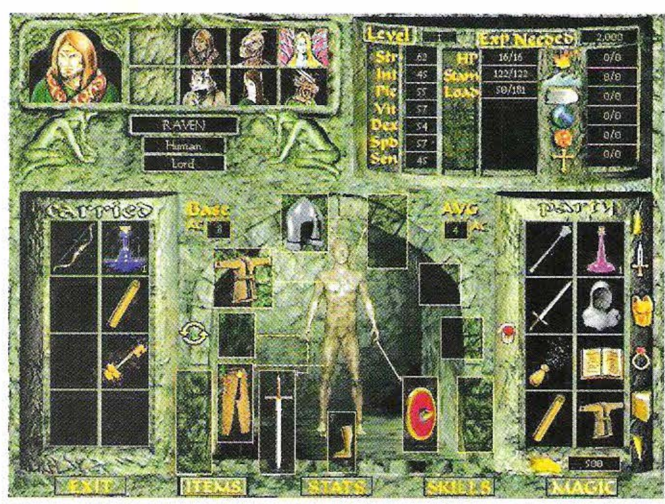
Charaktere mit Attitüde

Um die Spielfiguren und den Spielablauf etwas lebhafter zu gestalten, können ihre Gruppenmitglieder mit Persönlichkeitsmerkmalen behaftet werden, d. h. sie kommunizieren untereinander und mit der Spielumgebung. Hierbei wurde größter Wert auf Differenzierung gelegt, d. h. Zauberer reden schlau daher, während Eidechsenmenschen dummes Zeug brabbeln.
Schlachten werden immer Zug um Zug ausgetragen, dennoch ist es das Kampfsystem, das die meisten Veränderungen erfahren hat. Es ist nun möglich, Auseinandersetzungen über größere Distanzen auszutragen, wodurch insbesondere Zaubersprüche effektiver werden. Angriffe können nun auch von allen Seiten erfolgen. Das Magiesystem entspricht größtenteils dem von Wizardry 7, wobei natürlich eine Reihe neuer Zaubersprüche hinzukommen werden.

Anfänger willkommen

Sir-Tech, wie jedes andere Unternehmen, kann es sich nicht mehr leisten, ein Rollenspiel zu veröffentlichen, das sich nur an die ständig schrumpfende Gruppe fanatischer Fans wendet. Einsteigerfreundlichkeit ist daher angesagt. Charaktergenerierung kann automatisiert werden, der Computer übernimmt auf Wunsch die Kontrolle über Gruppenmitglieder, und in der neuen 3D-Umgebung wird sich auch ein Anfänger schnell zurechtfinden. Das soll nicht bedeuten, daß Wizardry 8 den Zusatz „Light" erhalten wird. Die Optionsvielfalt erlaubt einstellbare Schwierigkeitsgrade und Komplexitätsstufen. Diverse Handlungsverzweigungen und Sub-Quests erhöhen den Funfaktor und die Wiederspielbarkeit. Sir-Tech gehört zu den wenigen Spielefirmen, die nicht blindlings neuen Trends folgen, und man versuchen immer, seiner Linie treu zu bleiben. Dennoch rennt man dem ganz großen Kassenerfolg immer noch hinterher. Der sympathischen Truppe um Firmengründer Robert Sirotec wäre ein Hit wirklich zu gönnen.

Markus Krichel ■



Wizardry 8 wird zwar einsteigerfreundlicher gestaltet werden, aber dennoch über Features für Fortgeschrittene verfügen.

Viewpoint

Seit 1981 gibt es die Wizardry-Serie bereits, und sie hat seitdem Hunderttausende von Spieler in ihren Bann gezogen. Mit dem achten Teil wird eine neue Ära eingeläutet. Eine superbe 3D-Spielumgebung, komplexe Story und unterschiedliche Handlungsfäden, kombiniert mit klassischen Rollenspiel-Elementen wie Gruppenbildung, Charaktergenerierung und Magie sollten Fans Hoffnung auf die Wiederbelebung ihres Lieblingsgenres geben.



Die neue Engine erlaubt dem Spieler, entweder in Echtzeit oder rundenbasiert zu spielen. Im kleinen Fenster erkennen Sie, daß Lothax die Möglichkeit hat, anzugreifen, zu zaubern, sich zu verteidigen oder wegzulaufen.

CREDITS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Sir-Tech
Status	60% fertiggestellt
Release	2. Jahreshälfte '98

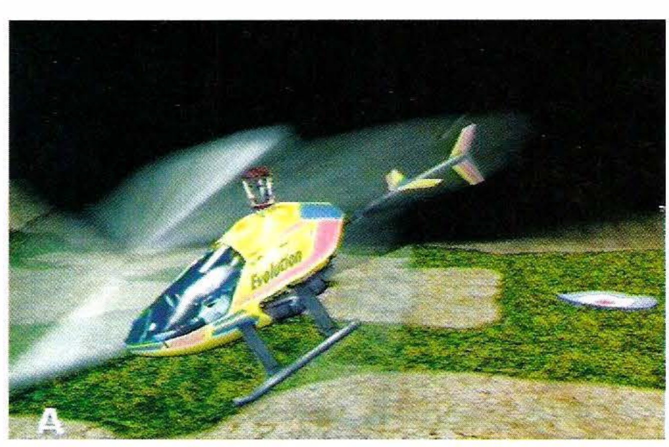
FEATURES
Gruppenbildung, Import-Charaktere aus Wizardry 7 und Wizardry Gold



Fly-By-Wire

Ferngesteuert

Mit Fly-by-Wire betritt Shiny Entertainment die Arena der Flugsimulationen. Die Idee für die Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers entstand nach wiederholten Crashlandungen des firmeneigenen Helis und den daraus resultierenden Reparaturrechnungen.

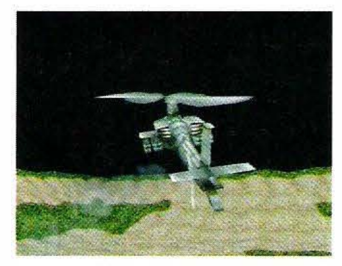


Vorsicht! Fly-By-Wire befindet sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase, d. h. die Optik kann sich noch komplett verändern.

Shiny Entertainment hat ein klar definiertes System, wenn es um neue Produkte geht: Wer eine gute Idee hat, darf drei Monate daran arbeiten. Danach nehmen die restlichen Mitarbeiter die Demo in die Mangel und entscheiden über ihr weiteres Schicksal. Dabei fällt einiges der strengen Kritik der Kollegen zum Opfer. Eines der Spiele, das gute Chancen hat, das Licht der Spielewelt zu erblicken, ist Fly-by-Wire. In diesem quirligen Quasi-Flugsimulator steuert der Spieler einen Helikopter. Das ist an sich noch nichts Besonderes, allerdings handelt es sich dabei um einen ferngesteuerten Helikopter! Keine komplizierte Instrumentierung, keine militärischen Konflikte, kein physikalisches Lehrbuch neben dem Computer – stattdessen Flug- und Spielspaß pur.



Aus welchen Perspektiven gespielt wird, steht noch nicht fest.



Dieser Helikopter wird wahrscheinlich nicht ins Spiel übernommen.



Schon in der frühen Version sind Details wie Abgaswolken erkennbar.

Crash Course

Die Idee für diese Simulation einer Simulation kam den Shiny-Designern bei der Ausübung ihres Hobbys. Alles, was fliegt und ferngesteuert werden kann, findet bei den Designern größtmöglichen Anklang. Der Nachteil: Ein Flugfehler, und der Mini-Heli crasht erbarmungslos in den Boden. Der Sachschaden eines solchen Luftunglücks kann bis zu 1.000 Dollar, manchmal sogar mehr betragen. Was liegt also näher, als ein Spiel daraus zu machen?
Der Spieler steuert den Helikopter entweder mit einem Joystick oder einer speziell für Fly-by-Wire hergestellten Fernbedienung, die am Joystick-Port angeschlossen wird. Mit der linken Hand kontrolliert man Steig- und Sinkflug, mit der rechten wird gesteuert. Das ist komplizierter, als es sich anhört, da der nicht besonders aerodynamische Heli konstant in einer stabilen Flugposition gehalten werden muß. Ansonsten – CRASH!

Landeerlaubnis

Fly-by-Wire ist in erster Linie ein Geschicklichkeitspiel, und obwohl Shiny sich über das endgültige Design noch nicht im klaren ist, werden höchstwahrscheinlich keine Luftgefechte simuliert werden. Stattdessen steuert man den Hubschrauber durch diverse Hinderniskurse. Zunächst sind das relativ leichte Übungen. Man fliegt durch zwei Stangen, landet und kassiert seine Punkte. Anschließend müssen neue und immer kompliziertere Hürden genommen werden. Sie bringen Ballons zum Platzen, fliegen Achter-Figuren oder landen auf einem mobilen Heliport, wie beispielsweise auf der Ladefläche eines Pick-Up-Trucks.
Über die Anzahl der Parcours hat man sich noch keine allzugroßen Gedanken gemacht. Es steht jedoch schon fest, daß dem Spiel ein Editor zum Design eigener Kurse beigelegt werden wird. Außerdem sind Wettbewerbe geplant, und auf einer speziellen Fly-by-Wire-Webseite dürfen die handgemachten Herausforderungen ausgetauscht werden. Zur Zeit wird nur ein einziges Modell geflogen, weitere werden aber folgen. Upgrades oder Geld für neue Modelle oder Extras verdient man sich mit herausragenden fliegerischen Leistungen. Die detaillierte 3D-Umgebung in einer parkähnlichen Spielumgebung läßt keine Wünsche offen. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt, und auch ein Multiplayermodus soll nicht fehlen. Die endgültige Entscheidung über das Design von Fly-by-Wire wird in den kommenden Wochen fallen. Bis zur Fertigstellung werden wir Sie wie immer mit neuen Screenshots, Design-Specs und sonstigen Infos versorgen.

Markus Krichel ■



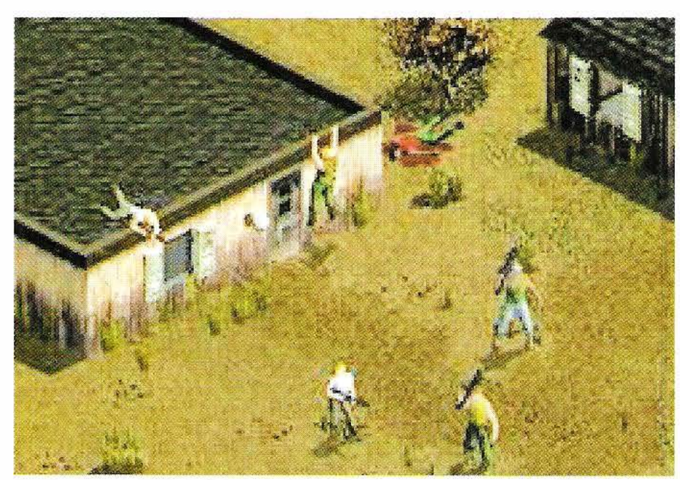
CREDITS	
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Shiny Entertain.
Status	20%
Release	nicht bekannt

FEATURES
Simulation eines Mini-Hubschraubers



Jagged Alliance 2

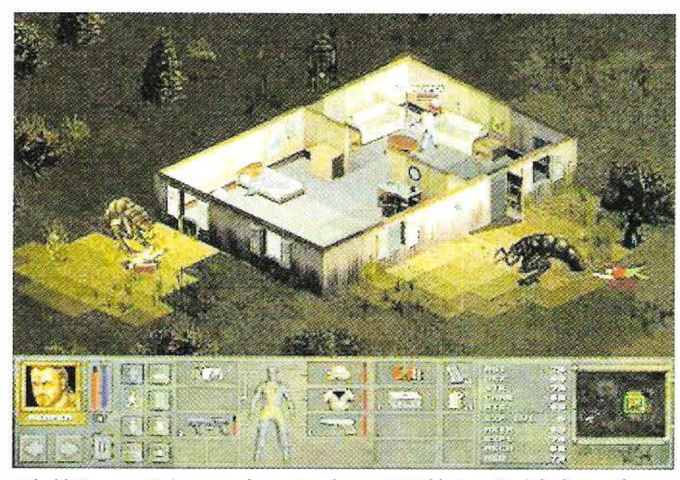
Soldiers of Fortune



Sind wir im falschen Film gelandet? Alle mit roten Hemden werden ausgeschaltet. Verdammt, Jim, die Leute brauchen einen Arzt! Vermutlich haben sich die Programmierer aber doch nicht an Raumschiff Enterprise orientiert.



Selbst mit unterirdisch hausenden Mutanten muß man sich rumplagen – das wird gleich der Gewerkschaft gemeldet. Jagged Alliance 2 bietet diesmal also wesentlich abwechslungsreichere Missionen.



Sobald Sie eine Behausung betreten, kommt ein kleiner Dachdecker und demontiert die Ziegel. Auf diese Weise kann im Inneren von Gebäuden gekämpft und taktiert werden.

Sir-Techs Söldner sind wieder auf dem Vormarsch. Mehr als zwei Jahre nach der Veröffentlichung von Deadly Games gehen die kurzgeschorenen Mercenaries wieder auf Eroberungszüge.

Es geht wieder auf Weihnachten zu, wie man an den großen Zahlen hinter den Spieletiteln erkennen kann. Auch Sir-Tech macht hier keine Ausnahme, obwohl eine Verschiebung von Jagged Alliance 2 auf März nächsten Jahres nicht auszuschließen ist. Am bewährten Spielprinzip hat sich auch in der zweiten Auflage nicht viel geändert. Sie stellen ein Team aus erfahrenen Söldnern zusammen, planen Ihre Strategie und senden die verwegene Truppe durch die desolate Umgebung von einer Stadt zur nächsten. Zwischendurch tauchen Sie in Minenschächte ab und sorgen im Untergrund für Ordnung. Doch selbst nachdem Sie die feindlichen Soldaten aus dem Weg geräumt haben, empfiehlt es sich, die AK47 im Anschlag und den Handgranatenring zwischen den Zähnen zu halten – die unterirdischen Labyrinthe halten nämlich noch einige Überraschungen parat.

Ich Tarzan, du tot

Der grafische Look von Jagged Alliance wurde komplett überarbeitet und erstrahlt nun in feinstem HighColor-Modus. Sie treffen auf über 50 verschiedene Charaktere, die sich in Sprache, Körperbau und Attitüde deutlich voneinander unterscheiden. Offensichtlich erstaunt von der Tatsache, daß sie nicht nur grunzen, sondern auch sprechen können, plappern ihre Kämpfer selbstbewußt drauflos, wozu ihnen von den Programmierern ein beachtlicher vokabularer Fundus zur Verfügung gestellt wurde. Auch das Erstellen eigener Charaktere ist mit dem komplexen Charaktersystem kein Problem. Ob Sie im furiosen Echtzeittempo oder gemütlich der Reihe nach vorgehen wollen, bleibt Ihnen selber überlassen. Ihre Söldner kriechen, springen, klettern und ducken sich gehorsam, solange die Kohle stimmt und die Städte nicht ausgehen. Zur Unterstützung Ihrer sündhaft teuren Spezialistentruppe können Sie nun Luftunterstützung anfordern oder sie in selbstgesteuerten Fahrzeugen über das Schlachtfeld kurven lassen. Für die Untergrund- und Nachtmissionen stehen Arsenale neuer Ausrüstungsgegenstände bereit. Außerdem können Sie jederzeit Rat bei Wissenschaftlern einholen oder zur schnelleren Erkundung der Umgebung einen eingeborenen Führer anheuern. Das Gameplay ist nicht-linear, daher können Sie die Spielumgebung in Ruhe erforschen und ihre Strategien gründlich planen, bevor Sie zum Halali blasen. Netzwerk-, Modem- und Internetplay wird unterstützt, und Sir-Tech empfiehlt einen P133, um in vollen Genuß der neuen Engine zu kommen.

Markus Krichel ■



PC Games CD-ROM & Mag
Ausgabe 11/97
EXKLUSIV:
DARK EARTH
G-POLICE

Die Rückseite für Ihre CD-Hülle befindet sich auf Seite 250.

Die Higlights dieser CD-ROM

Die folgenden Demoversionen befinden sich ausschließlich auf der PC Games-Ausgabe für DM 9,90. Die Käufer der Plus-Variante für DM 19,80 finden auf ihrer CD-ROM die Vollversion von Earthworm Jim.



DARK EARTH: Spannendes Action-Adventure von Kalisto.



G-POLICE: 3D-beschleunigtes Actionspiel von Psygnosis.



VIRTUA FIGHTER 2: Segas erstklassiges Spielhallen-Prügelspiel.



INCUBATION: Rundenbasiertes Strategiespiel von Blue Byte.



WORMS 2: Team 17s witziger Nachfolger zu Worms.



SHADOWS OF THE EMPIRE: Actionspiel von LucasArts.



MASS DESTRUCTION: Knallharte Panzer-Action von BMG.



MONSTER TRUCKS: Rasantes Off-Road-Rennspiel von Psygnosis.

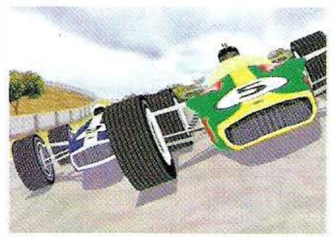




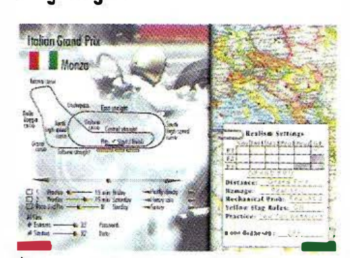
Beim Start offenbart sich die erste große Schwierigkeit: Mit den heckgetriebenen Boliden muß sehr behutsam umgegangen werden.

Grand Prix Legends

Auf Nostalgie-Kurs



Ohne Spoiler über Stock und Stein – so wurden 1967 Rennen ausgetragen.



Vor einem Rennen wird der Kurs ausführlich vorgestellt.

Langsam gerät die Entwicklung im Sektor Rennsimulationen außer Kontrolle. Es gibt kaum einen Hersteller, der sich momentan nicht mit den Themen Tourenwagen, Rallye oder Formel 1 auseinandersetzt. Die Anzahl der Spiele, in denen man sich hinter ein Lenkrad klemmen muß, nimmt mittlerweile erschreckende Ausmaße an.

Papyrus zäumt das Pferd jedoch von einer ganz anderen Seite auf. In Grand Prix Legends wird nicht die moderne Formel 1 simuliert, sondern der klassische Motorsport. Sie werden zurückversetzt in das Jahr 1967, als Piloten wie Graham Hill und Jackie Stewart die Weltmeisterschaft unter sich ausmachten.

Bei der Entwicklung konnte sich Papyrus voll auf die Fahrphysik konzentrieren, denn die Boliden konnten den jeweiligen Strecken nur grob angepaßt werden – Front- und Heckspoiler gab es beispielsweise noch gar nicht. Auch den Getriebeübersetzungen schenkte man wenig Beachtung. Die Rennen werden bei Grand Prix Legends deshalb, wie es damals üblich war, durch das Talent und Können der Piloten entschieden. Es wird aber dennoch die Möglichkeit geben, kleinere Modifikationen an Stoßdämpfern und Motor vorzunehmen – auch die Reifenwahl bleibt dem Spieler überlassen und kann eine entscheidende Rolle im Kampf um die Spitze spielen.

Halsbrecherische Kurven

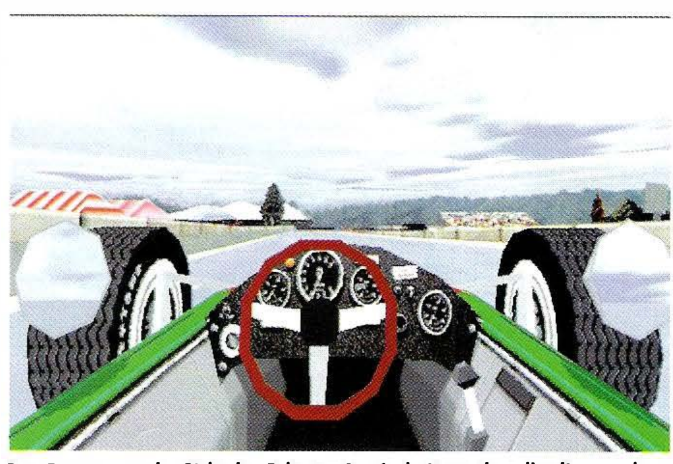
Auf der ECTS bekamen wir Gelegenheit, ein paar Testrunden in Monza zu drehen. Wer einmal Grand Prix 2 gespielt hat, wird die Unterschiede zum neuen Kurs schon nach kurzer Zeit feststellen. Der Streckenverlauf wurde in den vergangenen Jahrzehnten deutlich verändert, halsbrecherische Kurven entschärft. Die Wagen kombinieren satte Motorleistung mit antiker Straßenlage, so daß man vor allem bei schnellen Lastwechseln sehr vorsichtig mit dem Gaspedal umgehen muß – sonst bricht das Heck gnadenlos aus. Wenn das Fahrzeug erst einmal ins Schleudern gerät, muß man umgehend reagieren und es mit sanften Lenkbewegungen wieder stabilisieren. Spielt man Grand Prix Legends mit einem Lenkrad, so kommt man in den Genuß eines einmaligen Fahrgefühls – sollten bis zum Erscheinungstermin Lenkräder mit Force Feedback erhältlich sein, so wird Papyrus sich um eine Unterstützung bemühen.

Apropos Unterstützung: Papyrus hat sich dazu entschlossen, 3D-Beschleunigerkarten via Direct3D anzusprechen, d. h. es wird sich zwar ein deutlicher Geschwindigkeitsgewinn bemerkbar machen, auf weichgezeichnete Texturen und andere Effekte wird jedoch weitgehend verzichtet. Die hochauflösende Grafik sorgt aber auch ohne diese Finessen für packende Atmosphäre. Vor allem den Rennwagen wurde sehr viel Aufmerksamkeit geschenkt, um eine möglichst akkurate Präsentation zu gewährleisten.

Erscheinen soll Grand Prix Legends eigentlich noch vor Weihnachten. Ganz sicher ist man sich allerdings nicht, denn das Produkt wird laut Papyrus erst auf den Markt kommen, wenn die Designer nichts mehr daran auszusetzen haben.

Oliver Menne ■





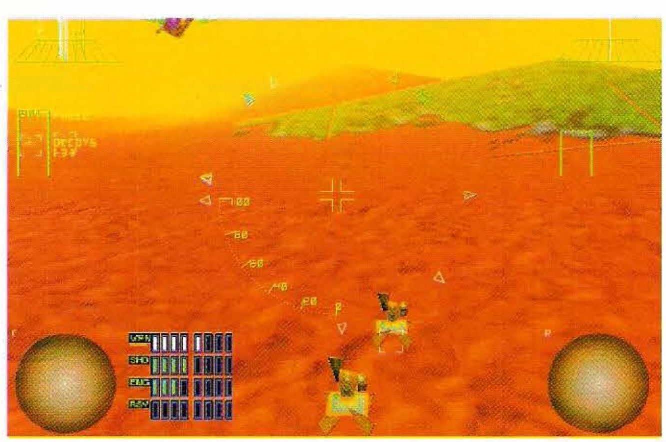
Das Rennen aus der Sicht des Fahrers. Am Cockpit werden allerdings noch einige grafische Veränderungen vorgenommen.



Xenocracy

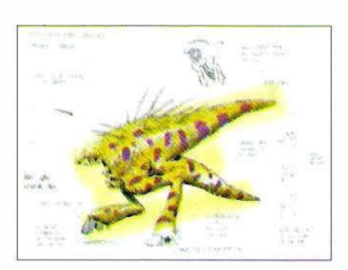
Wirtschaftspolitik

Bereits mit dem zur Veröffentlichung anstehenden Perfect Assassin konnte Grolier Interactive andeuten, daß in Zukunft mit dem in Oxford ansässigen Softwarehaus zu rechnen ist. Mit Xenocracy will Grolier nun in dem prestigeträchtigen Genre der Weltraum-Actionspiele Fuß fassen. Daß dazu mehr nötig ist als eine schnelle Grafikengine, weiß man auch in England.

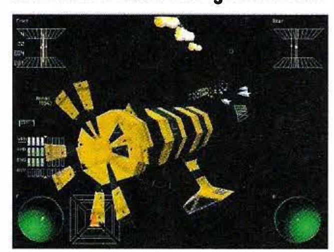


Der langsam ergrünende Mars ist Hauptstützpunkt einer der großen Bergbaugesellschaften. Entsprechend gut gesichert sind die Installationen.

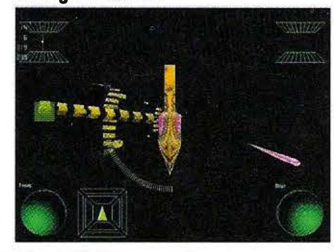
Das heimische Sonnensystem wird in etlichen Jahren eine hochsensible politische Stuktur aufweisen, zahlreiche Bergbaufirmen streiten um Ressourcen, Monde und Planeten. Zwar hat jede eine gut gerüstete Flotte von Kampfraumschiffen, doch deren offenen Einsatz wagen sie nicht. So engagieren sie gut bewaffnete Kämpfer, die die Konkurrenz etwas ärgern sollen. Erztransporter, Minen und ähnlich wichtige Einrichtungen sind anfangs das Ziel der Söldner. Sobald eine Firma zu stark geworden ist, verliert sie ihre Hemmungen und wickelt die restlichen Konkurrenten mit eigenen Mitteln ab. Eine der wesentlichen Aufgaben des Spielers wird also sein, einerseits seine Kampfeinsätze zu fliegen, andererseits aber für die Aufrechterhaltung des Gleichgewichts zu sorgen. Um stets für die richtige Seite zu arbeiten, muß man sich über das dynamische Wirtschafts- und Politiksystem auf dem laufenden halten.



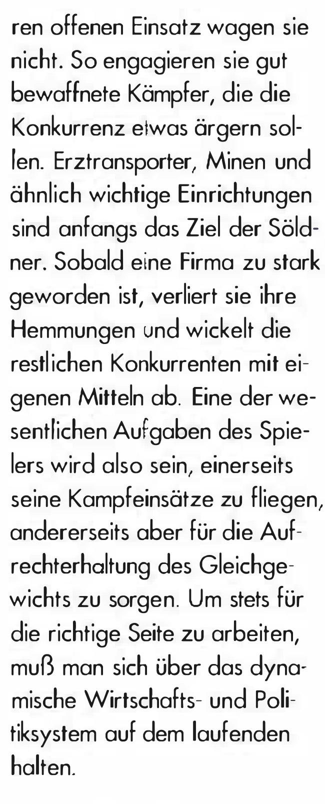
Dieses Alien Ground Attack Creature zeigt, daß die Story von Xenocracy so manche Überraschung bereithält.



Bereits im aktuellen Stadium sind die Explosionen sehenswert. Die äußerst hohe Gegneranzahl hat also auch gute Seiten.



Die vielfältigen Waffensysteme werden etliche Spieler verwirren und so manchen Gegner retten.



Nahtlose Übergänge

In erster Linie ist Xenocracy jedoch ein reinrassiges Weltraum-Actionspiel. Die nach eigenen Vorlieben kombinierbaren Cockpitinstrumente wird jeder Wing Commander sofort erkennen, und auch die Steuerung des Schiffs hält sich an die gängigen Standards. Neu hingegen ist die erstmals glaubwürdig gelungene Verbindung von Weltraum- und Planetenatmosphäre: Ganz ohne Videoschnitte kann man aus dem All in die Schwerkraft eintauchen und dort ein völlig anderes Fluggefühl kennenlernen. Entsprechend der Hintergrundgeschichte finden etliche Missionen auf Monden oder Planeten statt, wo gegnerische Minen, Transport- und Kampfeinheiten zerstört werden müssen. Zum aktuellen Entwicklungsstand ist die Darstellung des Weltalls allerdings noch etwas steril und wird mit dem etwa zeitgleich erscheinenden Wing Commander Prophecy nicht konkurrieren können. Dennoch ist man bei Grolier zuversichtlich, den Geschmack der meisten Spieler zu treffen. Schließlich legen diese höheren Wert auf taktische Herausforderungen als auf Videovorführungen.

Harald Wagner ■



Erstmals kann man von einem Jupitermond nonstop in den Gasplaneten hineinfliegen.



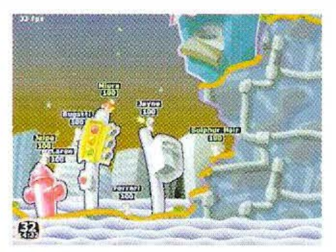
Auch Grolier konnte es sich nicht verkneifen, stadtgroße Raumschiffe zu entwerfen. Mit 3D-Beschleunigern ist die Grafikausgabe ausreichend schnell.



Mit Worms konnte Team 17 bereits Erfolge feiern, als andere Softwarehäuser noch nicht einmal gegründet waren. Die militanten Wurmarmeen konnten unzählige Spieler aller Plattformen begeistern, selbst für den Gameboy existiert schon eine Version. Das mittlerweile drei Jahre alte Spiel bekommt nun einen Nachfolger, der dem rundenbasierten Action- und Strategiespiel zu neuen Höhenflügen verhelfen soll.

Worms 2

Wurmfortsatz



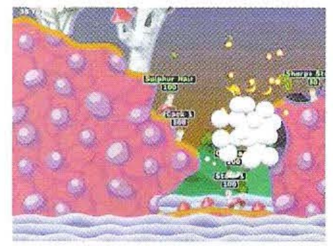
Mittels der Zahlen über den Worms kann man sich über deren Gesundheitszustand informieren.



Die Flut gehört zu den Waffen, die auch eigene Würmer bedrohen. Auch der Einsatz von Napalm sollte gut überlegt sein.



Die Künstliche Intelligenz der Computergegner wird im Augenblick noch verbessert und an die einzelnen Spielmodi angepaßt.



Ob wie der Vorgängerversion ein Editor für die Spielfelder beiliegt, steht noch nicht fest.

Als Andy Davidson vor über drei Jahren sein Spiel „Total Wormage" auf der ECTS anbot, konnte noch niemand ahnen, welches Erfolgspotential die Spielidee besitzt. Dennoch entschied sich Martyn Brown von Team 17, das Spiel zu vertreiben, und initiierte so einen der größten Erfolge der Firmengeschichte. Das in Worms umbenannte Spiel verlangte vom Spieler nur wenig mehr, als eine Gruppe von Würmern auf der statischen Landschaft zu verteilen und sie anschließend mit aberwitzigen Waffen ihre Gegner vernichten zu lassen. Die liebevolle Aufmachung und der trotz der Einfachheit der Spielidee hohe taktische Anspruch sorgten für lange anhaltenden Spielspaß.

Postwurfsendung

Die mittlerweile sehr schlicht anmutende VGA-Grafik dürfte der Grund sein, den diversen Editionen nun eine komplett renovierte Version hinterherzuschicken. Die Spielidee ist die gleiche geblieben, immer noch werden maximal vier Würmer je Team auf der Landkarte verteilt und rundenweise aufeinandergehetzt. Für jeden Wurm sucht man sich nun eine Waffe aus, zielt und schießt auf einen Gegner. Neu hingegen werden die spielentscheidenden Waffensysteme und vor allem neue Spielmodi sein. In aktuellen und sehr fertig wirkenden Preview-Versionen sind von Knüppeln über Postwurfsendungen bis hin zu Heiligen Granaten alle denkbaren und undenkbaren Waffen enthalten, bei fast allen Systemen muß die von Wind und Schwerkraft beeinflußte Flugbahn kalkuliert werden. Bereits fertig waren die Multiplayermodi, die es bis zu sechs Parteien erlauben, gegeneinander anzutreten. Wahlweise an einem Rechner oder via Netzwerk werden die Schlachten ausgetragen. Damit die Mitspieler nicht zu lange warten müssen, kann man die für einen Zug zur Verfügung stehende Zeit frei wählen.

Sudden Death

Auch die Gesamtspielzeit ist frei wählbar, schließlich könnte eine Partie über eine Stunde dauern. Nach Ablauf einer gewissen Zeit kommt der Sudden Death ins Spiel: Wer zuerst einen Treffer landet, hat die Partie gewonnen. Da nicht immer genügend Freunde zur Verfügung stehen, enthält Worms 2 auch einen Einzelspielermodus, der sich noch in Entwicklung befindet. War vielen Spielern im ersten Teil der Schwierigkeitsgrad zu gering, so soll durch den Einsatz einer Künstlichen Intelligenz das taktische Verhalten der computergesteuerten Kriechtiere verbessert werden. Bereits Ende nächsten Monats ist mit der endgültigen Version zu rechnen, die zeigen wird, ob rundenbasierte Spiele noch erfolgreich sein können.

Harald Wagner ■



I-War

Space Cowboys

Die Firma Origin macht es der Konkurrenz wirklich nicht leicht. Mit ihrem millionenschweren Budget konnten sich die Texaner schon für Wing Commander IV die besten Grafiker, weltbekannte Schauspieler und – nicht zuletzt – eine mustergültige Werbekampagne leisten. Kleinere Softwareschmieden müssen ihre Spiele meist ohne solche Trümpfe auf die Beine stellen und resignieren deshalb allzu schnell. Nicht so die Designer von Particle Systems: Angesichts der vielen Innovationen in ihrem eigenen Weltraumabenteuer läßt sie der Gedanke an Wing Commander V relativ kalt.

Dabei hätte alles so schön sein können! Nachdem der alte Menschheitstraum von der Besiedelung fremder Planeten im 22. Jahrhundert endlich in Erfüllung ging, entwickelte sich alles ganz anders, als man dachte. Anstatt den Erdenbewohnern für die Eroberung der neuen Lebensräume bis in alle Ewigkeit zu danken, benennen sich die Kolonisten kurzerhand in „Independents" um und verweigern kategorisch jede wirtschaftliche Zusammenarbeit. Den Auf-der-Erde-Gebliebenen, die sich ihrerseits den klangvollen Namen „Commonwealth" verliehen haben und auf die Rohstoffe der Kolonien dringend angewiesen sind, passen derlei autonome Töne natürlich nicht in den Kram. Es kommt, wie es kommen mußte: Die



Sieht nicht nur gut aus, sondern hilft auch bei der Orientierung: Weit entfernte Sternen-Nebel werden als künstlicher Horizont verwendet.



Die blaue Linie quer über den Bildschirm ist eine der Sonderfunktionen des HUD. Damit wird die genaue Flugbahn von Raumschiffen sichtbar gemacht.



Erdbewohner liegen sich mit den Mars-, Uranus- und sonstigen Nicht-Erdenmenschen in den Haaren – ein Gut oder Böse gibt es dabei nicht. In diesen dampfenden Haufen werden Sie hineingeboren. Während der turbulenten Kriegsjahre ist es ein leichtes, sich in kurzer Zeit bis zum Rang eines Captains hochzuarbeiten. Als Kommandant eines schwerbewaffneten Commonwealth-Schiffes durchstreifen Sie also die Sonnensysteme, immer auf der Suche nach versprengten Patrouillenschiffen der Independents, nach Piraten und nach der großen Wende in Ihrem Leben. Die kommt leider schneller, als Sie dachten: Aus Gründen, die erst während des Spiels erläutert werden, eröffnet sich Ihnen die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln. Politische Klüngeleien, ungeahnte technologische Fortschritte und das plötzliche Auftauchen einer Alienrasse kennzeichnen die phantastische Storyline, die sich in I-War allmählich entfaltet. Wie schon erwähnt, sind die Grenzen zwischen Gut und Böse fließend – und es gibt viele Kanditaten für den Posten des Buhmanns: das Commonwealth wird von korrupten Politikern geführt, die Independents riskieren mit ihren ständigen Überfällen das Leben unschuldiger Zivilisten, die Piraten haben sowieso kein gutes Haar im Schopf, und selbst die geheimniskrämerischen Aliens erscheinen Ihnen alles andere als koscher. Es zählt daher nur eine Devise: Augen offenhalten und nur keine vorschnellen Entscheidungen fällen.

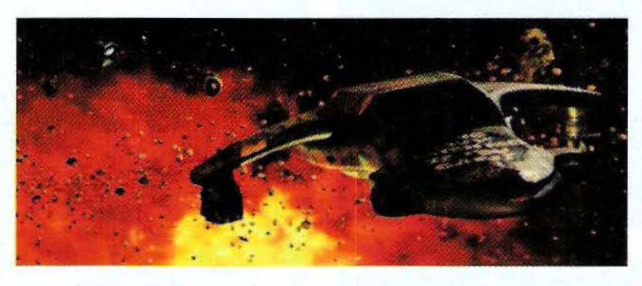
Dies und das – für jeden was

Zu Beginn des Spiels stehen ohnehin noch keine weltbewegenden Entschlüsse an. Der Spieler soll sich in einigen Missionen mit der – gar nicht so einfachen – Steuerung seines Raumschiffs vertraut machen. Als jüngeres Modell der Dreadnought-Klasse verfügt das Schiff über vier verschiedene Gefechtsstationen, die der Spieler nach eigenem Gutdünken einnehmen oder einfach links liegen lassen kann: der Kommandosessel, wo Mission-Briefings und Sternenkarten eingesehen werden können, das Navigationspult, an dem man die Kontrolle über Antrieb und Jump-Drives innehat, außerdem noch das Waffenzentrum sowie der Maschinenraum. Das alles klingt nach einer handfesten Simulation, soll es aber nicht. Das eigentliche Anliegen von Particle Systems, die mittlerweile seit zwei Jahren an der Realisierung von I-War arbeiten, war es nämlich, eine Raumfahrtsimulation zu programmieren, die Spieler aus den unterschiedlichsten Lagern anspricht. Bei einem Besuch im englischen Sheffield erklärte uns Chefentwickler Michael Powell in kurzen Worten die Vorzüge: „I-War richtet sich an Fans von TIE Fighter, Wing Commander IV und Star Trek, hat aber eine bislang einzigartige Storyline mit völlig überraschenden Verzweigungen. Es hat drei verschiedene Happy-Endings und

Silikon statt Zelluloid

Bei Particle Systems ist man der Ansicht, daß ein Spiel nicht durch große Namen, sondern vor allem durch die Story interessant wird. Aus diesem Grund – und wahrscheinlich auch aus finanziellen Erwägungen – entschied man sich, auf gefilmte Videosequenzen zu verzichten. Alle Cut-Scenes wurden in monatelanger Arbeit auf Rendercomputern berechnet. Diese Technik spart nicht nur Geld, sondern bringt auch Vorteile für das Spiel. Viele Spezialeffekte, wie etwa das Zerbersten ganzer Raumstationen, lassen sich ohnehin nur als Computeranimation verwirklichen. Außerdem wirkt auf diese Weise alles wie „aus einem Guß" – für die Cut-Scenes und die 3D-Engine konnten die selben Raumschiff-Texturen verwendet werden. Der Trailer auf unserer Bomico X-Mas-CD zeigt Ihnen einige dieser Zwischensequenzen.







Man legte größten Wert auf korrekte Sternenpositionen. Die simulierten Planeten unseres Sonnensystems sehen sogar aus wie die Originale.



Der Schiffscomputer ist eine prall gefüllte Datenbank. Zu den meisten Raumschiffen und Waffen lassen sich detaillierte Informationen anzeigen.



kann entweder wie eine Simulation oder wie ein waschechtes Action-Game gespielt werden." Dem ist von unserer Seite noch hinzuzufügen, daß die Grafikengine zum Eindrucksvollsten gehört, was in den letzten Monaten im SciFi-Genre zu sehen war. Schon ein kurzer Blick in die Sterne offenbart himmelweite Unterschiede: Wo in anderen Spielen einfache weiße Punkte als Platzhalter für das Universum dienen, erkennt man bei I-War blaß leuchtende Sternennebel oder Spiralgalaxien. Wird das Schiff auf hohe Geschwindigkeiten beschleunigt, so ziehen die umgebenden Sonnen als kleine Striche am Cockpit vorbei. Hält man sich gar in der Nähe von farbigen Lichtquellen (Gassterne etc.) auf, so läßt auch die Echtzeit-Beleuchtungs-Engine ihre Muskeln spielen: Alle Raumschiffe und Raumstationen erscheinen nicht nur in ihrer eigenen Farbe, sondern in geheimnisvollem Mischlicht. Da einige der Schiffe nicht einfach nur grau sind, sondern mit wilden Graffiti verziert wurden, ergeben sich dabei die abenteuerlichsten Farbenspiele. Angesichts dieser Liebe zum Detail wundert es nicht, daß sogar das Head-Up-Display komplett aus der Reihe fällt. Neben den üblichen Einblendungen wie Fadenkreuzen, Zielhilfen und Funksprüchen werden vom Schiffscomputer sogar die Flugbahnen von anvisierten Gegnern als Leitlinie für die eigene Navigation auf den Schirm projiziert.

Über 40 Episoden in einem Spiel

Die vielen anderen „Kleinigkeiten", die sich Particle Systems für einen möglichst realistischen Kapitäns-Alltag ausgedacht hat, kommen leider erst im fertigen Spiel zur Geltung. Beispielsweise diente die Milchstraße im Umkreis von fast 100 Lichtjahren als reales Vorbild für die programminterne Planetenanordnung. Über 4000 Himmelskörper befinden sich im Spiel in der gleichen Position wie in der Wirklichkeit – für die Planeten unseres Sonnensystems wurden sogar hochauflösende Oberflächenfotos der Originale eingescannt. Letztendlich soll das Spiel über 40 Missionen bieten, von denen fast jede ein in sich geschlossenes Kapitel darstellt. Obwohl wir bei unserem Besuch noch nicht das Vergnügen hatten, ein vollständiges Kapitel durchzuspielen, stellen wir uns jede I-War-Mission in etwa wie eine Star Trek-Folge vor. Auch dort bekommt Captain Picard nicht etwa drei kurze Missionsziele vorgesetzt, die er der Reihe nach abarbeitet. Vielmehr entwickeln sich Routineflüge zu spannenden Kurzgeschichten, deren Lösung neben purer Feuerkraft vor allem Köpfchen und Diplomatie erfordern. Wenn es die Crew von Particle Systems tatsächlich schaffen sollte, den Reiz dieser Serie in ein actionlastiges Spiel zu pressen, so hätte sie Origins „Prophecy" nicht ernsthaft zu fürchten.

Thomas Borovskis ■



Haben beim Programmieren des „Kick-ass Star Trek for real men" über 6000 britische Pfund in Pizzas investiert: die hungrige Meute von Particle Systems.



Einheitsgrau ade! Manche Raumschiffe erstrahlen in leuchtenden Farben. Im Zusammenspiel mit den farbigen Nebeln, dem True-Light Sourcing und den Explosionseffekten ergeben sich phantastische Bilder.



RELEASE

Genre	Weltraum-Action
Hersteller	Particle Systems

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997



Half-Life

Weichgezeichnet

Die Veröffentlichung von Half-Life, dem vielversprechenden 3D-Actionspiel von Sierra, steht kurz bevor. Der BPjS zuliebe wird an der knallharten Grafik allerdings noch einiges geändert. Kein Problem, meint Sierra Deutschland: Durch das Skeletal Animation System lassen sich allzu menschlich wirkende Gegner mit wenigen Handgriffen austauschen.



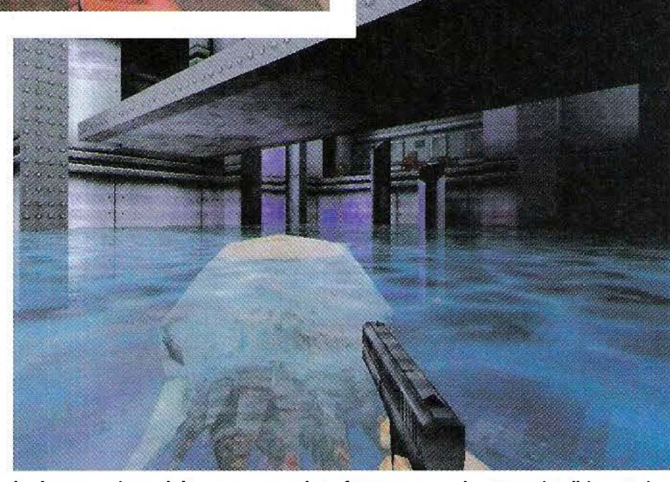
Die getrennte Berechnung roter, grüner und blauer Lichtquellen erlaubt interessante und optisch korrekte Licht- und Schatteneffekte.



Dem Gesichtsausdruck der menschlichen Spielfiguren läßt sich deren Gemütszustand entnehmen.



Obwohl man selbst einen Soldaten spielt, sollte man den meist radikalen Absichten der Armee nicht immer Vertrauen schenken.



In dem Forschungslabor ist sogar Platz für Wassertanks. Die schnell heimisch gewordenen außerirdischen Lebensformen finden hier ideale Bedingungen.

Noch letzten Monat schien der Release von Half-Life in weiter Ferne zu liegen, aber bereits jetzt kann Valve spiel- und previewfähiges Material vorlegen. Die bislang nur in Vorführungen erweckten Eindrücke bestätigten sich: Half-Life ist nicht nur eines der im Augenblick schönsten 3D-Actionspiele, sondern kann mit weitaus wichtigeren Features aufwarten. Bereits seit etlichen Jahren sollten uns in 3D-Actionspielen intelligente Gegner gegenüberstehen, sogar das über zwei Jahre alte Mortal Coil prahlte mit adaptivem Gruppenverhalten. Grundsätzlich war nach den jeweiligen Messevorführungen von solchen Features nichts mehr zu entdecken, doch nun scheint Valve den Durchbruch geschafft zu haben. Abhängig von der jeweiligen Spielsituation reagieren die verschiedenen Gegner auf unterschiedlichste Art und Weise: Sie schützen sich gegenseitig, treten den Rückzug an oder stürzen sich auf den Spieler. Als Soldat darf der Spieler ein Experiment bewachen, das erstmals in der Geschichte der Menschheit ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen soll. Doch wie das Leben so spielt, krabbeln aus dem Tor sofort Unmengen an schleimigen und darüber hinaus auch höchst gefährlichen Aliens. Diese sehen in den anwesenden Forschern ein willkommenes Mahl und verhindern so die Schließung des Portals. Die sofort alarmierte Armee hat einen brillanten Plan: Das Dimensionsloch soll samt Forschungseinrichtung gesprengt werden. Um das eigene Leben zu retten, muß der Spieler also möglichst schnell das Tor selbst schließen, woran ihn die Aliens und die Soldaten nach besten Kräften hindern.

Skeletal Animation

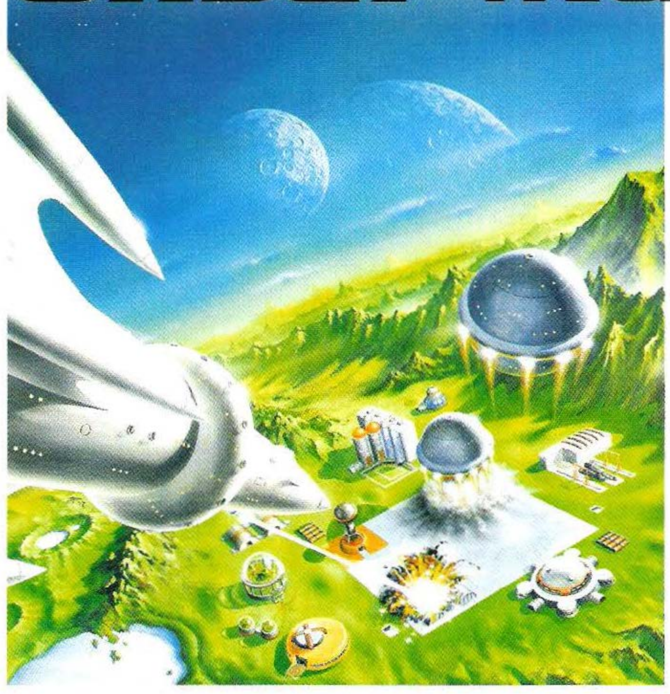
Ganz klar, daß es in einem solchen Actionspiel etwas „härter" zur Sache geht. Die deutsche Tochterfirma des Spieleriesen Sierra sah sich deshalb gezwungen, eine entschärfte deutsche Version in Auftrag zu geben, bei der die Gewalt weniger offensichtlich zur Schau gestellt wird. Durch die „Skeletal Animation" genannte Technik, nur Skelette durch die Räume zu bewegen und diese mit Texturen zu überziehen, ist es ein leichtes, Half-Life an die Erfordernisse des deutschen Marktes anzupassen. Was allzu menschlich oder blutig aussieht, bekommt also einfach neue Texturen. Da keine Eingriffe in das eigentliche Programm nötig sind, kann den Forderungen der BPjS Genüge getan werden, ohne den Spielspaß zu gefährden. Bereits nächsten Monat soll die internationale Version veröffentlicht werden, auf den deutschen Markt gelangt das Spiel wegen der Anpassungsarbeiten vermutlich etwas später.

Harald Wagner ■



Operation Eastside

Unser Mann im All



Perry Rhodan, erfolgreichster Romanheld der Welt, muß sich mit den übellaunigen Blues herumschlagen. Die Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation soll aber nicht nur Rhodanisten überzeugen, sondern auch Terraner begeistern, bei denen zu Hause sich nicht über 1800 Romanhefte stapeln.

Das Phänomen Perry Rhodan ist einmalig in der Literaturgeschichte. 1961 erschien das erste Heft, und seitdem folgten wöchentlich bis heute über 1800 weitere Weltraumabenteuer aus deutscher Feder. Wie damals arbeitet auch anno 1997 noch ein Team aus mehreren Autoren an der Serie, die derzeit von Verlagsseite aus einen noch größeren Freundeskreis gewinnen soll. Neben einer sehenswerten Website (www.vpm.de/PerryRhodan/) und diversen Multimedia-CD-ROMs erscheint in Kürze das erste richtige Spiel im Stil von Master of Orion zum beliebten Romanhelden. Der sogenannte Erbe des Universums steht aber nicht im Mittelpunkt von Operation Eastside, sondern der Versuch von sechs verschiedenen Völkern, im Jahr 2326 die Eastside der Milchstraße zu erobern. Der Spieler entscheidet sich zu Beginn des Spiels, welches Volk er übernehmen möchte. Da Operation Eastside rundenbasiert abläuft, können bis zu sechs Spieler an einem Rechner oder per Netzwerk teilnehmen, wobei fehlende Mitspieler durch den PC ersetzt werden. Zur Verfügung stehen neben den Terranern die aus dem PR-Universum bekannten Arkoniden, die Akonen, die Springer, die Topsider und die Aras zur Auswahl. Später im Spiel tauchen auch noch die Blues auf, die zu der Zeit, in der die Romanvorlage von Operation Eastside spielt, eine wichtige Rolle innehaben.

Nicht nur für Fans

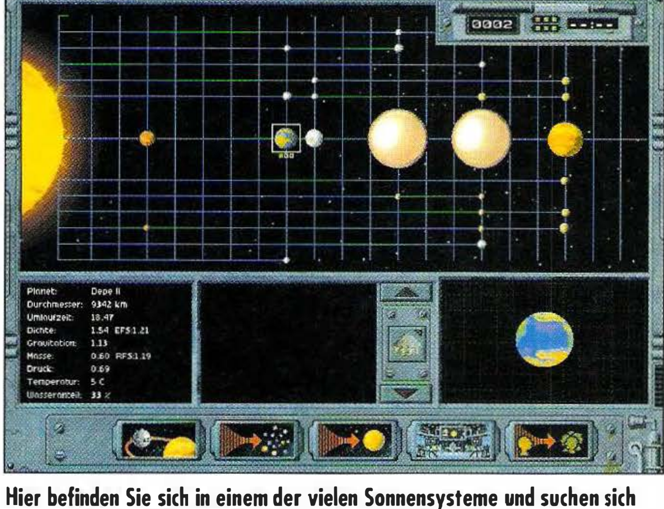
Das derzeit von Fantasy Productions entwickelte Spiel soll aber keinesfalls nur die Rhodan-Fans ansprechen oder ihnen Vorteile gegenüber „normalen" Spielern einräumen. Das Design der Grafiken, die Ausdrucksweise und der gesamte Rahmen sorgen zwar dafür, daß sich Rhodanisten schnell wohlfühlen. Allerdings wurde darauf geachtet, daß sich selbst Einsteiger schnell mit allen relevanten Begriffen vertraut machen können und das Wissen um die Romanhandlung keine spielerischen Vorteile bringt. Fantasy Productions kamen natürlich nicht umhin, die Technik der sechs Völker entsprechend der Vorgaben aus den Romanen ins Spiel einzubauen. Der Spieler darf als Terraner mit den klassischen Kugelraumern durchs All kreuzen, muß als Springer auf die schwerfälligen Walzenraumer zurück-



Auf den von Ihnen besetzten Planeten kurbeln Sie die Wirtschaft an und produzieren Rüstungsgüter sowie Tauschwaren.



Zur Auswahl stehen Terraner, Arkoniden, Springer, Akonen, Aras und Topsider, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen.



Hier befinden Sie sich in einem der vielen Sonnensysteme und suchen sich einen geeigneten Planeten, um eine Kolonie zu gründen.

greifen oder kann als Akone das berühmt-berüchtigte Energiekommando in den Kampf schicken. Wem diese Begriffe nichts sagen, hat dennoch keine Probleme, da die einzelnen Vor- und Nachteile der Völker im Spiel leicht nachzuvollziehen sind. Die Vorgehensweise unterscheidet sich aber nicht: Nachdem Sie den Umfang des Spiels anhand der vorgegebenen Sonnensysteme bestimmt haben, errichten Sie die erste Basis auf einem Ihnen genehmen Planeten.

Astrophysikalisch korrekt

Die einzelnen Himmelskörper weisen natürlich unterschiedlich gute Voraussetzungen auf, was die Errichtung von Stützpunkten angeht. Auf heißen Planeten ist der Energieaufwand für den Schutzschild der Gebäude höher, eine höhere Schwerkraft schürt den Unwillen der Siedler. All diese Punkte müssen bei der Planung berücksichtigt werden, doch manchmal macht es auch Sinn, einen ungastlichen, aber strategisch günstigen Planeten zu besetzen. Die Optik der Planetenoberfläche erinnert an Spiele wie Transport Tycoon, ist aber im typischen Rhodan-Stil gehalten. Die einzelnen Objekte wie Wohneinheiten, Schwerindustrie oder Raumhäfen plazieren Sie bequem mit der Maus. Mit den entsprechenden Industrieanlagen werden dann alle möglichen Handels- und Rüstungsgüter produziert, die bei der Eroberung der Eastside nötig sind. Enorm wichtig ist die Forschung nach neuer Technik, da dem Spieler spätestens bei den ersten Begegnungen mit den in der Eastside beheimateten Blues eine böse Überraschung bevorsteht.

Das Rhodan-Universum

Das erste Heft „Unternehmen Stardust" erschien am 8. September 1961 und löste einen Boom aus, den sich das Autoren-Duo Karl-Herbert Scheer und Walter Ernsting (besser bekannt als Clark Dalton) nicht hätte träumen lassen. In über 1800 Romanen erzählt das aus mehreren Autoren bestehende Team den Aufstieg der Menschheit zu einer galaktischen Großmacht und betont dabei ständig den humanitären Gedanken einer friedlich geeinten Milchstraße. Doch im Jahr 2326, in dem Operation Eastside spielt, ist die Lage prekärer. Alteingesessene raumfahrende Völker stören sich gewaltig am expandierenden Solaren Imperium und setzen alles daran, den Terranern das Wasser abzugraben. Trotzdem ist es im Spiel möglich, mit den anderen Völkern Handel zu treiben oder Allianzen zu schließen. Schließlich tritt in der Eastside mit den Blues eine neue, nicht zu unterschätzende Großmacht auf den Plan, die anfänglich unangreifbar erscheint.

Arbeiten delegieren

Wie lange der Bau eines Gebäudes oder die Forschung benötigt, wird anhand eines Menüs angezeigt, mit dem Sie auch die jeweiligen Ressourcen verteilen, um beispielsweise den Bau eines Raumschiffs zu beschleunigen. Sie bestimmen dabei sogar Größe, Antrieb, Bewaffnung und Defensivsysteme der einzelnen Typen, abhängig von den Ressourcen und Ihrem Vorhaben. Der Weltraumkampf wird ebenfalls rundenbasiert anhand von Hexfeldern ausgetragen, wobei auch hier die einzelnen Werte wie Geschwindigkeit, Waffen und Schutzschirme eine entscheidende Rolle spielen. Alle wichtigen Aufgaben, von der Verwaltung der Kolonien bis zum Raumkampf, lassen sich auch automatisieren und dem Computer anvertrauen, was Ihnen mehr Zeit für den Strategiepart läßt. Zur Zeit feilen Fantasy Productions noch an der Spielstärke und ändern einige der Menüs, um die Bedienung zu vereinfachen. Der angepeilten Veröffentlichung Anfang November soll aber nichts im Wege stehen.

Florian Stangl ■



Mit einfachen Schiebereglern teilen Sie der Bevölkerung Arbeiten zu.



Mit diesem Menü bestimmen Sie, wonach Ihre Wissenschaftler forschen sollen.



Mit der großen Übersichtskarte informieren Sie sich, wie Ihre Gegner vorankommen.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Fantasy Prod.

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997



Aliens Online

Kitty, Kitty, Kitty!

Ohne Mr. Jones, aber mit einem zu allem entschlossenen Trupp Space Marines im Rücken treten Sie gegen die furchterregenden Aliens an, die eine der Kolonien heimgesucht haben. Das Besondere: Alle Soldaten und Außerirdischen werden von Menschen gesteuert. In Aliens Online nehmen bis zu 100 Spieler gleichzeitig an einer Mission teil.

Haben Sie schon ein 3D-Actionspiel mit Freunden im Netzwerk gespielt? Dann wissen Sie sicher, um wieviel spannender es ist, gegen menschliche Wesen anzutreten, die schneller und gewitzter agieren als die üblichen Computergegner. Schon zu viert macht es deutlich mehr Spaß als alleine, doch wie würde es erst aussehen, wenn bis zu 100 Leute gleichzeitig durch düstere Gänge stiefelten? Aliens Online macht es möglich. Dank der entsprechenden Lizenz entwickelt Interworld Productions gerade eine originalgetreue Umsetzung des Kultfilms, in der mutige Marines gegen die fiesen Aliens antreten und eine Kolonie davon befreien müssen. Der Clou: In jeder Mission können bis zu 100 Menschen entweder als Marine oder als Alien antreten.

Teamwork

Als Marine sind Sie Teil eines Trupps und müssen eng mit Ihren Kameraden zusammenarbeiten. Natürlich stehen Ihnen die aus dem Film bekannten Waffen und Ausrüstungen zur Verfügung, darunter die mit Bewegungsmeldern gekoppelten intelligenten Maschinengewehre und natürlich Flammenwerfer. Aliens Online ist kein reines Actionspiel, sondern setzt geschickt Rollenspielelemente ein. Der Spieler wählt einen Charakter aus und gibt ihm bestimmte Eigenschaften mit auf den harten Weg. Er muß sich spezialisieren, um beispielsweise Computerterminals bedienen zu können oder als Arzt seine Kameraden zu heilen. Dadurch wird auch der Zusammenhalt des Trupps größer, denn nur gemeinsam haben Sie eine Chance, zu überleben. Das fällt besonders beim Einsatz des Bewegungsmelders auf, denn wer ihn benutzt, sieht seine Umgebung während dieser Zeit nicht. Also muß der Rest des Teams ihm den Rücken decken.



Bei den Marines kommt es auf Teamwork an, die Aliens können dagegen auch alleine Erfolg haben.

Überraschungsangriff

Der Spieler kann auch als Alien mitspielen, was eine völlig andere Vorgehensweise erfordert. Man beginnt als kleiner Facehugger und springt fröhlich überraschte Marines an. Ist man erfolgreich, geht es als normales Alien weiter, bis man irgendwann sogar zur Königin wird. Dann darf der Spieler eigene Levels in Form neuer, infizierter Kolonien entwerfen und muß sie gegen eindringende Marines verteidigen. Da die Aliens keine Schußwaffen haben, ist ihr einziger Vorteil die überlegene Schnelligkeit, mit der sie die Soldaten anfallen können. Außerdem stehen ihnen mit den weitverzweigten Lüftungsschächten Wege zur Verfügung, mit deren Hilfe sich schöne Überraschungsangriffe starten lassen.



Mit Ihren Kameraden räuchern Sie das Nest aus, bevor die gefährlichen Facehugger ausschlüpfen können.



Die klaustrophobische Atmosphäre des Kultfilms Aliens finden Sie auch im Spiel wieder.

Betatest

Aliens Online soll im Dezember ans Netz gehen, doch vorher wird noch ein offener Betatest zeigen, ob alles so funktioniert, wie die Designer es sich vorstellen. Bis dahin wird noch Feintuning an der 3D-Engine betrieben, die zwar nicht der neueste Stand der Technik ist, aber für ein Onlinespiel mit derart vielen Teilnehmern durchaus eindrucksvoll funktioniert. Interworld Productions planen übrigens, das Spiel ständig zu erweitern. Wer sich für den Betatest interessiert, findet alles Wissenswerte unter www.interworldgames.com/games-aliens.html.

Florian Stangl ■



Wing Comander: Prophecy

Nachspiel

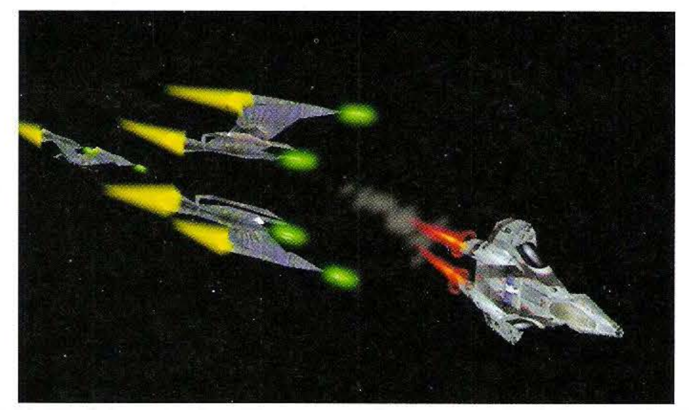
Prophecy und kein Ende. Unsere exklusive Erstberichterstattung über den fünften Teil der Wing Commander-Saga hat zwar viele, jedoch bei weitem nicht alle Fragen beantwortet. Motiviert durch den immer näher rückenden Erscheinungstermin werden auch die Designer gesprächiger. Wir hakten bei Origin nach und versuchten, die noch klaffenden Lücken zu schließen.



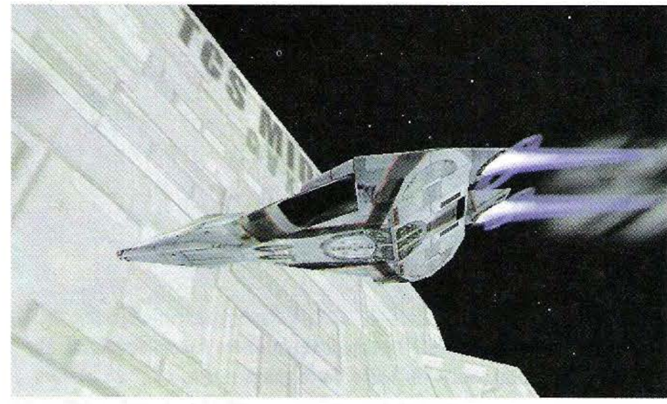


An den Zwischensequenzen wurde weiter gefeilt. Oben sehen Sie, wie das Raumschiff der Außerirdischen aus einem „Wurmloch" herauskommt.

Die meisten Leserfragen bezogen sich auf die Handlung, ein Punkt, über den sich Origin bei unserem letzten Besuch im Juni dieses Jahres nicht äußern wollte. Jetzt sieht man das nicht mehr so eng und rückte mit dem folgenden Handlungsfaden heraus: Der Kilrathi-Konflikt und die Grenzweltkriege gehören lange der Vergangenheit an, und alles ist friedlich im Konföderationsraum. Piloten fliegen langweilige Friedensmissionen und gelegentliche Hilfseinsätze. Plötzlich eine unerwartete Wende: Die Kilrathi rüsten wieder auf. Eine riesige Armada schickt sich an, den neuen Heimatplaneten in Richtung Konföderation zu verlassen. Eine eilig zusammengestellte Scout-Truppe fliegt ihnen entgegen, um die Situation zu untersuchen. Bei ihrer Ankunft findet sie nichts weiter als die schwebenden Überbleibsel der vollständig zerstörten Flotte vor – und keinen einzigen Hinweis auf die Täter. Die unbekannten Gegner sind natürlich ein Risiko für die Sicherheit der konföderierten Welten und müssen deshalb gefunden werden. Hiermit beginnen Ihre ersten Missionen in Wing Commander: Prophecy. Sie übernehmen die Rolle von Casey, einem Akademie-Frischling auf der TCS Midway ohne



Eine Verfolgungsjagd aus der externen Sicht. Hier handelt es sich um einen echten Gameplay-Screenshot – nicht um eine Zwischensequenz.



Im Anflug auf die TCS Midway. Das Mutterschiff gerät in Wing Commander: Prophecy sehr viel öfter unter Beschuß als in Teil drei und vier.

jede Erfahrung. Ihre Aufgabe besteht darin, so viele Daten wie möglich über diese offensichtlich übermächtige neue Rasse zu sammeln. Je mehr Informationen Sie zusammentragen, desto klarer scheint es, daß es sich hier um ein schier unbesiegbares Volk handelt. Dabei steht Ihnen Colonel Christopher Blair als Freund und Mentor zur Seite. Blair hat seinen Platz in der Pilotenkanzel endgültig aufgegeben und widmet sich ganz der Forschung und Entwicklung neuer Schiffe. Unter anderem hat er einen Attack Carrier entwickelt, der auch im Spiel zum Einsatz kommt. Zusammen mit einem wesentlich ruhiger gewordenen Maniac und einigen anderen bereits bekannten Charakteren versucht der neue Held, das Universum zu retten.
Wing Commander: Prophecy ist als Trilogie ausgelegt, und während Sie dies lesen, wird in Austin bereits an den Teilen sechs und sieben gefeilt. Eine Lösung des neuen Konflikts wird es erst am Ende geben, im ersten Teil erfahren wir nicht einmal den Namen der Aliens.

Bloder Runner meets Borg

Für den Entwurf der Aliens wurde kein geringerer als Sid Mead verpflichtet, der für das visuelle Design in dem Film Blade Runner verantwortlich war. Die Schiffe formen ein Patchwork aus gegensätzlich scheinenden Formen wie Fischen und Insekten, scheinbar vervollständigt mit den Überresten besiegter Feinde. Fighterjets können sich zu einem einzelnen Schiff zusammenfügen, wobei die Feuerkraft sich potenziert. Kampfgruppen greifen ähnlich wie Bienen oder Hornissen in Schwärmen an. Dies erfordert natürlich neue Verteidigungstaktiken.



Ein Screenshot, der die Leistungsfähigkeit der Engine verdeutlicht. Die 3Dfx-Version wird über sensationelle Explosions- und Nebeleffekte verfügen.

Die Großschiffe, auch Capital Ships genannt, haben geradezu gigantische Ausmaße. Ein simpler Überflug in einem konföderierten Fighter nimmt lange Zeit in Anspruch. Um einen solchen Koloß kampfunfähig zu machen, müssen seine Systeme einzeln ausgeschaltet werden. War es früher noch möglich, ein Großraumschiff mit einem gezielt gefeuerten Torpedo auszuschalten, sind dazu nun mehrere Missionen erforderlich. Bei einer Länge von über drei Kilometern pro Capital Ship ist dies durchaus nachvollziehbar.
Auf der konföderierten Seite wurden sämtliche Schiffe runderneuert, obwohl es aus Nostalgiegründen auch möglich sein wird, mit dem einen oder anderen bekannten Modell zu fliegen. Während sich bisher alle Schiffe so ziemlich gleich flogen, bestehen zwischen den neuen Flugmaschinen einige Unterschiede. Besonders in puncto Wendekreis und Instrumentierung macht sich dies be-

Interview



Adam Fosko ist eine Hälfte des Produzententeams von Prophecy. Zusammen mit Mark Day arbeitete Adam bereits an Wing Commander 3 und 4. Daneben wirkte er als technischer Berater an der Wing Commander-Zeichentrickserie mit und entwarf mehrere Konzepte für Zusatzdisks, wie beispielsweise Maniac Missions.

Fühlst Du Dich als Regisseur nicht gekränkt, wenn die Programmierer sich über zuviele Filmsequenzen beschweren?

Nein, du verwechselst mich da mit jemandem. Meine Aufgabe besteht darin, die Filmhandlung ins Spiel zu integrieren und nicht das Spiel in den Film.

Prophecy wird eines der ersten DVD-Spiele werden. Wie wird sich die DVD- von der CD-ROM-Version unterscheiden?

Nur in der Qualität der Videos. Wir können aufgrund des Speicherplatzes auf Videokompression fast vollständig verzichten, wodurch sich die Qualität natürlich ungemein verbessert.

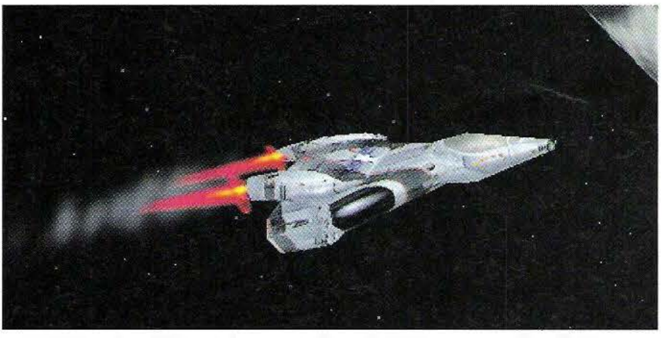
Du warst bereits als Co-Produzent für die letzten beiden Teile mitverantwortlich. Jetzt sind Mark und Du die offiziellen Nachfolger von Chris Roberts. Gab es Probleme bei den Dreharbeiten?

Die Schauspieler waren natürlich überrascht, daß Chris nicht mehr Regie führte, aber das sind Profis, die sich auf solche Situationen sofort einstellen können. Mit dem geringeren Budget war der ganze Shoot in drei Wochen ohne visuelle Einbußen über der Bühne. Wir mußten uns wesentlich besser vorbereiten, da wir es uns nicht erlauben konnten, jede Szene zehnmal zu filmen.





Das außerirdische Raumschiff verschwindet in einem Asteroidengürtel. Ein hervorragender Schauplatz für heiße Verfolgungsjagden.



Mit einer 3D-Beschleunigerkarte wird Prophecy über eine sehr schnelle Engine verfügen, transparente Rauchschwaden sind problemlos möglich.

Die Charaktere

Da Wing Commander: Prophecy als Trilogie ausgelegt ist, werden viele neue Charaktere eingeführt. Hier sehen Sie eine kleine Übersicht mit bereits bekannten und neuen Gesichtern.

CHRISTOPHER BLAIR



Blair hat seinen Platz im Cockpit endgültig aufgegeben und widmet sich ganz der Forschung. Mit beachtlichem Erfolg: Sein neuer Attack Carrier sollte selbst den Aliens zu schaffen machen.

MANIAC



Sind Maniacs wilde Tage tatsächlich vorbei? Der notorische Troublemacher scheint langsam einzusehen, daß seine Alleingänge ihm einen denkbar schlechten Ruf verschoffen und seiner Karriere schaden.

HAWK



Ein Überlebender der Kilrohti- und Grenzweltkriege, kompetenter Pilot und Stratege. Das genaue Gegenteil von Maniac. Allerdings hat er Schwierigkeiten, sich auf neue Situationen einzustellen.

DEKKER



Colonel Dekker spielte eine aktive Rolle in den Grenzkriegen. Dekker sehnt sich noch der Action und Kameraderie an Bord eines Schiffes, und die neuen Aliens kommen ihm gerade recht.

CASEY



Casey lebt im Schatten seines Vaters, dessen Ruf als einer der besten Piloten ihn überall verfolgt. Im neuen Konflikt kann er sich seine Sporen verdienen. Er ist der neue Charakter, der vom Spieler gesteuert wird.

CALVERT



Lieutenant Calvert ist Soldat mit Leib und Seele. Beförderungen und Auszeichnungen kann sie nie genug kriegen. Ihr Ehrgeiz erlaubt ihr keine Freundschaften, aber viele Feindschaften...

RACHEL CORIOLIS



Seit dem Kilrothi-Krieg dreimal verheiratet und wieder geschieden. Die Mechanikerin hat einige Asse im Ärmel, stattet die Raumschiffe mit neuester Technologie aus und ist ganz wild auf...Casey!

PATRICIA DRAKE



Commander der Air Group und loyales Besatzungsmitglied der TCS Midway; gibt die Missionen aus. Ein neuer, starker weiblicher Charakter mit einem Sinn für Humor. Ihr Callsign ist „Stilletto".

merkbar. Seiten- und Heckwaffen werden nun von der Künstlichen Intelligenz des Computers übernommen, und das Kommunikationssystem wurde erheblich erweitert. Auch der neue Wing Commander fällt nicht unbedingt in die Kategorie der „Flugsimulatoren". Stattdessen hat der Spieler Gelegenheit, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren: das Rösten der Feindschiffe.

Was ist denn neu?

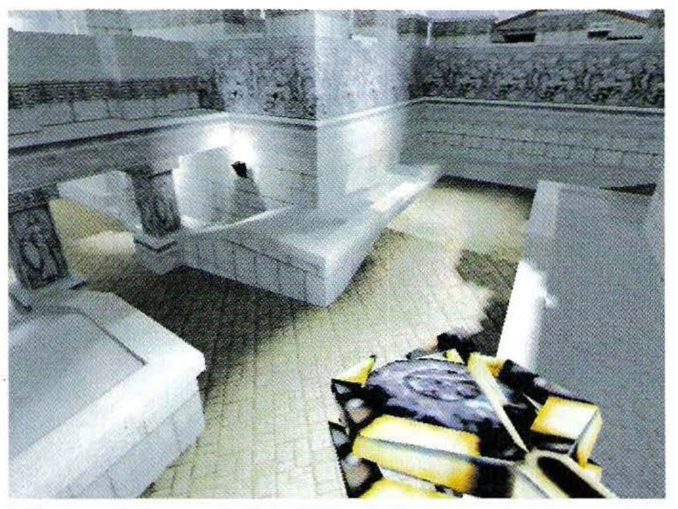
Da der Spieler nicht mehr Blair, sondern einen Piloten unteren Ranges verkörpert, konnte der Karrieremodus wieder eingebaut werden. Bereiten Sie sich also auf reichlich Beförderungen und Ordensverleihungen vor. Die cinematischen Sequenzen sind nun ein direktes Resultat der Missionserfolge, und auch auf die durch die unterschiedliche Beantwortung von Fragen entstandenen Handlungsverzweigungen wurde verzichtet. Missionen werden nicht mehr nach Erfolg oder Mißerfolg bewertet. Stattdessen gibt es Abstufungen in teilweise oder nicht erreichte Missionsziele. Auch eine unvollständige Mission kann posivitive Auswirkungen haben. Dieser Faktor wird bei der Aktivierung der Verzweigungen berücksichtigt. Die aus den ersten beiden Teilen hinlänglich bekannten und oftmals verfluchten Asteroidenfelder feiern ebenfalls ein Comeback. Rechnen Sie auf jeden Fall mit unerwarteten Feindbegegnungen, insbesondere bei der Rückkehr zum Mutterschiff, das sich öfter unter gegnerischem Beschuß befinden wird als gewohnt. Überhaupt tauchen die Aliens immer dann auf, wenn man sie am wenigsten erwartet. Scharmützel sind keinesfalls auf Navigationspunkte beschränkt.

Als neuer Pilot dürfen Sie sich Ihre Wingmen nicht mehr selber aussuchen, sondern bekommen sie vom Air Group Commander zugewiesen. Hierdurch ergibt sich eine lebhaftere soziale Struktur an Bord der Midway, die die Filmhandlung und Interaktion mit anderen Piloten wesentlich interessanter gestaltet. Multiplayerunterstützung erfolgt für bis zu acht (möglicherweise 16) Mitspieler. 3Dfx- und alle anderen gängigen 3D-Karten werden unterstützt. Origins softwarebasiertes 3D-Grafiksystem reicht allerdings weitgehend an 3Dfx-Qualität heran. Zum Schluß noch ein absolutes Novum, zumindest für Origin: Das Designteam hält nicht nur am geplanten Veröffentlichungstermin fest, sondern hat diesen sogar noch vorverlegt: vom 26. auf den 25. November!

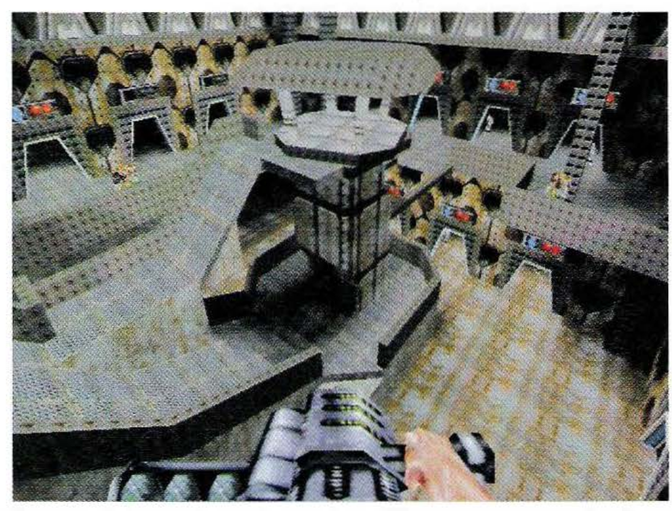
Markus Krichel



RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	Origin
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997



Daikatana soll vor allem durch den Spielinhalt überzeugen. Trotzdem verspricht ION Storm, die zugrundeliegende id-Engine gewaltig überarbeitet zu haben.



Gespielt wird auf mehreren Ebenen, deshalb ist es auch möglich, seine Gegner aus schwindelnder Höhe unter Beschuß zu nehmen.

Daikatana

Chrono-Klinge

Die Massenflucht bei id Software zeigt endlich Ergebnisse. John Romero und Tom Hall kommen mit ihrem neuen Unternehmen ION Storm als erste aus den Startlöchern. Daikatana heißt der erste von drei geplanten Titeln, und es handelt sich natürlich um ein 3D-Actionspiel.

Beginnen wollen wir diesen Artikel nicht etwa mit John Romero, sondern vielmehr mit John Carmack, dem einzigen noch verbleibenden der bekannten id-Designer, die das Genre 3D-Action nicht nur definierten, sondern auch gesellschaftsfähig machten. Carmack und sein Team erreichten damals einen fast rockstarähnlichen Status. Dennoch konnte Carmack seine mittlerweile durch zuviele TV-Auftritte mit reichlich Allüren behaftete Mannschaft nicht zusammenhalten. Einzeln oder in Gruppen zogen sie ab, mit Grafikern und Marketingmenschen im Schlepptau, um ihre eigenen Unternehmen zu gründen. So ein böser Mensch kann John Carmack allerdings nicht sein, immerhin gab er jedem Abtrünnigen ein existenzförderndes Abschiedsgeschenk mit auf den Weg in die Selbständigkeit: die vollen Nutzungsrechte an den gemeinsam entwickelten Engines. Überhaupt entwickeln sich diese Engines zusehends zu Dirnen der Industrie: Jeder zahlt überhöhte Summen, um sie einmal benutzen zu dürfen. Währenddessen hat Carmack sie schon längst abgeschrieben und werkelt fleißig an der Nachfolgerin herum. Das recht abgenutzte Klischee vom Computergenie trifft in erster Linie auf Carmack zu, der nicht nur über die nötigen technischen Kenntnisse, sondern auch über ein gesundes Marktverständnis verfügt.

Zurück zu John Romero und ION Storm. Daikatana ist nur eines von mindestens vier geplanten Spielen, die auf einer omnipräsenten ehemaligen id-Engine basieren.

Ähnlichkeiten zufällig?

Jeder einzelne dieser Lizenznehmer behauptet selbstbewußt, dem Entwicklungs-Tool neue Kabinettstückchen entlocken zu können, die bisher nicht für möglich gehalten wurden. Derlei Statements sollte man mit Vorsicht genießen.
Der Fakt bleibt: Engine ist Engine, und egal, wie sehr man sich bemüht, zumindest grafisch werden sich diese Spiele wie ein Ei dem anderen gleichen. Romeros Trumpfkarte liegt nach eigenen Aussagen in der Story. Und diese Mischung aus Seifenoper und Heldenepos ist in der Tat beachtenswert.

Die Story: Hiro's Quest

Der Spieler ist Hiro Miyamoto, ein Waffenexperte und Schüler des unlängst dahingeschiedenen Dr. Toshiro Ebihara, dessen Vorfahre im Jahr 2030 den AIDS-Virus bezwang. Dr. Ebihara findet das mythologische Schwert Daikatana, das es seinem Träger ermöglicht, durch die Zeit zu reisen. Gleich nach dieser erderschütternden Entdeckung greift sich jedoch sein schmieriger Assistent Benedikt die Wunderwaffe und reist zielbewußt in verschiedene Zeitperioden der Vergangenheit, um sich selbst als AIDS-Bezwinger zu etablieren. Unser Hiro wird von der schönen Ebihara-Tochter Mikiko becirct und startet den erwarteten Rachefeldzug, der mit der Erstürmung des benediktinischen Schlosses beginnt. Denn: Zeitreisen bildet bekanntlich nicht nur, sondern macht auch reich! Im Inneren der Festung stößt Hiro auf seinen alten Kumpel Superfly Johnson. Gemeinsam muß es dem infernalen Trio – Hiro, Mikiko und Superfly – gelingen, das Daikatana-Schwert zurückzuerobern. Leider läßt sich die Chrono-Klinge nur schwer kontrollieren, daher landet man nicht im Jahre 2030 unserer Zeitrechnung, sondern im antiken Griechenland des Jahres 2030 vor Christus. Danach gibt es noch einen Abstecher ins mittelalterliche Norwegen, gefolgt von der finalen Konfrontation auf der erdbebengeschädigten Gefängnisinsel Alcatraz im postapokalyptischen San Francisco.
Das war's dann so im groben. Selbstverständlich verspricht man noch jede Menge neue Überraschungen und sensationelle Handlungsverzwackungen. Aber was kann schon schiefgehen, wenn man Sidekicks namens Mikiki und Superfly hat? Und wenn der Held dann auch noch aussieht wie eine mit Anabolika vollgepumpte Version von Romero persönlich, muß das ja was ganz besonderes sein.

Two for the Road

Superfly und Mikiki begleiten Hiro als unabhängige Charaktere durch das komplette Spiel. Sie helfen dem Spieler durch die schwierigen Sektionen und erledigen kleinere Aufgaben, die zur Komplettierung eines Levels notwendig sind. Einige dieser Aufgaben werden selbständig ausgeführt, während andere erst auf ausdrücklichen Wunsch des Spielers in Angriff genommen werden. Zwischendurch laufen filmähnliche – mit sarkastischen Sprüchen gespickte – Konversationen ab. Die beiden stellen Fragen, weisen auf kommende Gefahren hin und helfen bei der Lösung diverser Probleme. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es nach dem Gewinnen des Spiels möglich sein, Daikatana nochmals aus der Sicht von Mikiki oder Superfly zu spielen.
Rollenspielelemente fanden ebenfalls Einzug in Daikatana. Alle drei Charaktere beginnen ihre Quest mit fünf verschiedenen Attributen, de-



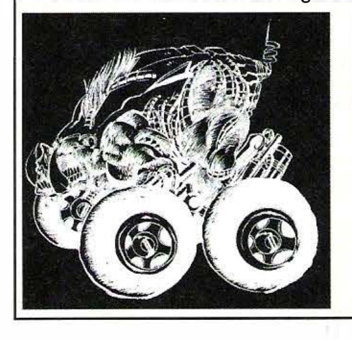
Auf die Lichteffekte ist man bei ION Storm besonders stolz. Sie verleihen der Umgebung ein realistisches Aussehen (3Dfx).



Die Gegner sind mit unterschiedlichsten Waffen ausgestattet. Hier sehen Sie einen furchteinflössenden Skelettkrieger mit Schwert (3Dfx).

Handarbeit

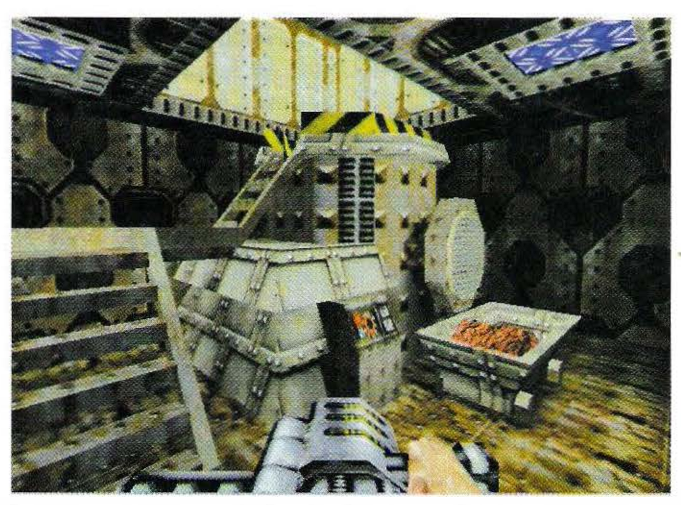
Bei ION Storm wird schon in der Anfangsphase mit sehr detaillierten Skizzen gearbeitet, damit das endgültige Produkt keine großen Abweichungen von der Grundidee aufweist. Hier sehen Sie eine kleine Auswahl an Monstern und Umgebungsgrafiken.







Romero möchte in Daikatana verschiedene Witterungsverhältnisse darstellen. Diese Winterlandschaft wird in der 3Dfx-Version noch besser aussehen.



Durch den Einsatz von 3D-Beschleunigerkarten gewinnt Daikatana deutlich an Geschwindigkeit, die Texturen werden weichgezeichnet.



ren Basis- und Erfahrungswerte gesteigert werden können. Wenn Monster mit normalen Waffen besiegt werden, gehen die Statistiken der Spielcharaktere nach oben. Sollen sie hingegen mit Daikatana erlegt werden, steigen stattdessen die Werte des Schwertes! Neben dem Zeitreiseneffekt verfügt dieses vielseitige Instrument über andere spezielle Eigenschaften, die stufenlos ausgebaut werden können. Durch häufige Benutzung werden neue Funktionen, wie Distanzangriffe, Entwaffnung oder magische Kräfte, freigesetzt. Dieses neue und innovative Konzept erinnert, von der Zeitreisenkomponente einmal abgesehen, verdächtig an die Lichtschwerter in Star Wars. Die vier Welten, von denen wiederum jede über acht Levels verfügt, laufen in linearer Folge ab, d. h. sie müssen der Reihe nach erobert werden. Grafische Darstellung, Bewaffnung und Gegner richten sich nach der jeweiligen Zeitperiode und verfügen über unterschiedliche Farbpaletten und Features. Im antiken Griechenland ist daher unbedingt mit einer Begegnung mit dem Minotaurus zu rechnen. Insgesamt tummeln sich 64 verschiedene Monster in Daikatana, gegen die man mit ca. 35 Waffen vorgehen kann.
Die speziell für die E3 zusammengeschusterte Version von Daikatana zeigt, laut Romero, nur einen Bruchteil dessen, was in der Endversion möglich wird.

Daikatana Timeline

Dazu gehören natürlich Internet- und 3D-Beschleuniger-Unterstützung. 3Dfx- und Rendition-Chips werden bereits in der ersten Version berücksichtigt. Trotz Romeros lautstarkem Ruf nach mehr OpenGL-Unterstützung steht noch nicht fest, ob diese Technologie implementiert wird.
Daikatanas geplanter Veröffentlichungstermin wird von ION Storm als Weihnachten dieses Jahres angegeben. ION Storm täte gut daran, diesen Termin einzuhalten. Bis Dezember wird die Konkurrenz, allen voran Unreal und Tomb Raider 2, versuchen, neue Maßstäbe für das Genre zu setzen. Ob ION Storms betagte Engine sich mit diesen neuen Produkten messen kann, ist zumindest fraglich. Überhaupt wird Romero mit zuviel Vorschußlorbeeren überhäuft. Sollte das auf Hoffnungen und vergangenen Team-Erfolgen aufgebaute Luftschloß plötzlich zusammenbrechen, wird aus dem vermeintlichen Propheten schnell ein brabbelnder Dorftrottel.

Markus Krichel

Interview

Wir führten ein kurzes Gespräch mit John Romero, dem prominenten Producer von Daikatana.

Warum verläßt eigentlich jeder id Software?
Ich kann nur für mich selber sprechen. Ich habe id verlassen, weil ich mehr Freiheit für meine Spiele brauche und weil ich mehr als nur ein Spiel im Jahr veröffentlichen will. Wir sind drei Designer, zwei von id und einer von 7th Level, von denen jeweils einer an einem Spiel arbeitet.

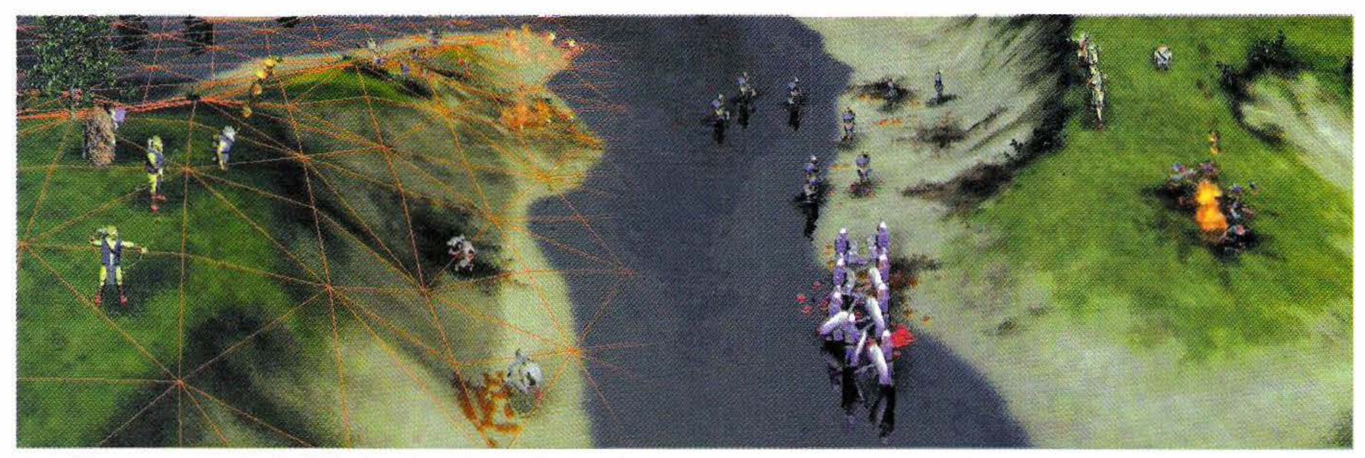
Wird diese kreative Freiheit, von der Du sprichst, nicht durch die Tatsache gehemmt, daß Du mit einer alten id-Engine arbeitest?
Es stimmt, daß wir diese Engine benutzen, allerdings haben wir sie in einigen Belangen verbessert. Wir haben neue atmosphärische Verbesserungen und Wettereffekte, wie Schnee und Regen, implementiert. Auch neue Waffen, wie beispielsweise die Armbrust, sind jetzt möglich. Darüber hinaus soll eine gute Handlung für eine interessantere Spielumgebung sorgen.

Welche anderen Produkte dürfen wir von Deinen ION Storm-Kollegen erwarten?
Tom Hall, ein ehemaliger id-Designer, arbeitet an einem Rollenspiel namens Anachronox, das aber erst Ende nächsten Jahres erscheinen soll. Ebenfalls nächstes Jahr wollen wir ein Echtzeitstrategiespiel namens Doppelgänger veröffentlichen. Doppelgänger wird von Todd Porter entwickelt, der vorher bei 7th Level tätig war. Von 7th Level haben wir übrigens gerade die Weiterverwertungsrechte für Dominion gekauft.



Werdet Ihr in Daikatana neben den gängigen 3D-Beschleunigern auch OpenGL unterstützen?
Das ist zumindest wahrscheinlich. Wir sollten zumindest eine Alternative haben. Ich bin mir nicht sicher, inwieweit die 3D-Karten unsere Effekte, wie Schnee oder Regen, handhaben können.





Diese Bildmontage zeigt, wie die 3D-Landschaft von Myth – Kreuzzug ins Ungewisse aufgebaut und dann mit Texturen überzogen wird.

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Ritterspiele

Back to the Future: Die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele könnte in einer fernen Vergangenheit liegen. Myth – Kreuzzug ins Ungewisse bereichert spannende Schlachten mit richtiger 3D-Grafik und einem geschickten Computergegner. Das Entwicklerteam Bungie vergaß selbst die passende Hintergrundgeschichte nicht.

Es war einmal vor langer, langer Zeit. Die Dorfbewohner jener Tage staunten nicht schlecht, als urplötzlich ein riesiger Komet am nördlichen Firmament auftauchte. Die Folgen waren verheerend, denn der unnatürlich scheinende Himmelskörper brachte ganze Horden von Untoten und anderen schrcklichen Gestalten zur Erde, die von den verstoßenen Lords angeführt werden, welche nur ein Ziel kennen: Vernichtung, nicht Eroberung. 70 Jahre dauert der schier aussichtslose Kampf wagemutiger Helden gegen die schrecklichen Bestien, und ein Ende ist nicht abzusehen. Myth – Kreuzzug ins Ungewisse ist ein Echtzeit-Strategiespiel von Bungie, das in einer mittelalterlichen Umgebung angesiedelt ist. Neben der romanhaften Hintergrundgeschichte fällt das Spiel durch seine frei dreh- und zoombare 3D-Grafik auf, die es von anderen Vertretern des Genres deutlich abhebt. Die Geschichte um den ewigen Kampf von Gut und Böse mündet aber nicht ausschließlich in Missionen, die das Ausrotten des Gegners zum Ziel haben. Die Ereignisse werden von einem der Soldaten, die der Spieler steuert, erzählt und bauen geschickt eine fesselnde Atmosphäre auf. Da gibt es Hinterhalte, riesige Entscheidungsschlachten, Verrat und Feigheit in den eigenen Reihen. Erfreulicherweise weiß unser Informant auch von Rivalitäten unter den schwarzen Lords zu berichten, die der geschickte Feldherr zu seinem Vorteil ausnutzen kann.

Und sie dreht sich doch!

Bungie gab sich viel Mühe bei der Ausarbeitung der Geschichte, vor allem sollte es nicht an Abwechslung fehlen, was dann den einzelnen Missionen innerhalb der großen Kampagne zugute kommt. Auf antik getrimmte Landkarten und die altertümlich wirkende Sprache runden das Bild ab. Die 3D-Engine von Myth sieht nicht nur erstklassig aus und läßt sich beliebig drehen und zoomen, sondern bringt eine ganze Reihe spielerischer Schmankerl mit. Ihre Gegner verstecken sich beispielsweise unter Brücken, tauchen aus dem Wasser auf oder können steile Hänge nicht erklimmen. Fatal kann sich das mit der 3D-Engine zusammenarbeitende physikalische Modell auswirken, wenn beispielsweise einer Ihrer Zwerge seine Granate einen Hügel hinaufwirft. Fliegt sie nicht weit genug, gehorcht sie dem Gesetz der Schwerkraft und rollt wieder zurück bis vor seine Füße, bevor sie explodiert. Auch die Auswirkungen einer Explosion



Das Bild täuscht: Unter der Brücke lauern weitere Zombiehorden.

sollen den entsprechenden physikalischen Gesetzmäßigkeiten gehorchen und je nach Entfernung mehr oder weniger Schaden anrichten – alles in Echtzeit berechnet. Ein weiteres Stückchen Realitätsnähe wird erzeugt, indem die Körper verblichener Wesen nicht einfach wie von.Zauberhand verschwinden, sondern bis zum Ende des Kampfes liegenbleiben. Ebenso sorgen Explosionen und andere Einflüsse dafür, daß sich die Landschaft während eines Kampfes erheblich verändern kann.

Spuren im Schnee

Weitere erstaunliche Effekte bietet das simulierte Wetter. Regnet es, kann schon mal die Lunte einer Zwergengranate während ihres Flugs verlöschen, außerdem hinterlassen Ihre Gegner Spuren im Schnee, was die Verfolgung erleichtert. Reflexionen im Wasser oder aufwendige Lichteffekte bei bestimmten Zaubersprüchen sind weitere optische Leckerbissen. Sinn macht das Ganze natürlich nur, wenn bei all der hervorragenden Optik die Steuerung nicht leidet. Bungie hat das Problem mit einer Kombination von Maus und Tastatur gelöst, wobei Sie mit der Maus wie gewohnt die Einheiten dirigieren. Mit dem Keyboard verändern Sie dagegen den Blickwinkel und zoomen bei Bedarf den Bildausschnitt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase möchte man diese Art zu spielen nicht mehr missen. Neben der hervorragenden 3Dfx-Unterstützung fällt die normale SVGA-Optik nicht ab, da Bungie hier per



Die Höhenunterschiede in der Landschaft sind kein optischer Gag, sondern haben konkrete Auswirkungen auf Truppen und Waffen.

Software Effekte wie gefilterte Texturen emuliert und zu erstaunlich guten Ergebnissen kommt. Auch die Lichteffekte stehen denen der beschleunigten Version in fast nichts nach.



Lichteffekte wie Explosionen oder Blitze werden in Echtzeit berechnet

Hinterhältige Gegner

Die strategische Komponente kommt ebenfalls nicht zu kurz. Die gegnerischen Horden mögen zwar furchtbar anzusehen sein und auch etwas streng riechen, doch intelligent sind die allemal. Machen Sie sich also auf Überraschungsangriffe gefaßt und rechnen Sie mit komplizierten Ablenkungsmanövern oder Angriffen von mehreren Seiten. Der Gegner zieht sich auch schon mal zurück, wenn er Ihre Überlegenheit erkennt, und versucht, Sie in einen Hinterhalt zu locken. Umdenken ist also angesagt, da eine reine zahlenmäßige Überlegenheit kein Garant für einen Sieg ist. Vielmehr kommt es auch auf den richtigen Einsatz Ihrer einzelnen Truppen an. Bogenschützen können beispielsweise hervorragend mit ihren weitreichenden Pfeilen einen Zwerg schützen, der mit seinen Granaten gleich mehrere Zombies auf einmal ausschalten kann. Natürlich nützt auch der Computergegner diese Vor- und Nachteile aus, so daß Sie ständig Ihre Einheiten neu positionieren müssen.

Hatz im Netz

Neben den 25 Einzelmissionen packt Bungie eine ganze Reihe Mehrspieler-Levels in Myth. Sie dürfen entweder gegeneinander um die Herrschaft des jeweiligen Levels ringen, sich an „Capture the Flag"-Varianten beteiligen oder auch die Solo-Levels spielen, wobei mehrere Strategen jeweils einen Teil der Truppen übernehmen. Die fertige Version soll auch über das Bungie.Net per Internet zu spielen sein. Wir erwarten gespannt das Testmuster für die nächste Ausgabe der PC Games.

Florian Stangl ■



Die gezeichneten Zwischensequenzen passen gut zur düsteren Fantasy-Stimmung von Myth - Kreuzzug in Ungewisse.



Auch ohne 3Dfx-Karte macht die Grafik einen guten Eindruck und läßt sich ebenso flott drehen und zoomen wie mit Hardwarebeschleuniger.







Uprising

Überflieger

Es muß nicht immer Command & Conquer sein:! „Taktische Kriegsführung einmal anders" verspricht Studio 3DO mit Uprising. Mit einer Mischung aus Strategie und Action möchte sich das amerikanische Unternehmen an die Spitze der Charts setzen...

Wenn ein Softwarehaus derzeit auf der sicheren Seite entwickeln möchte, produziert es ein Strategie- oder Actionspiel – am besten in Echtzeit! Studio 3DO kam daher auf einen naheliegenden Ansatzpunkt: Beide Genres wurden bei Uprising zusammengeworfen, und das Ergebnis kann durchaus überzeugen bzw. mit einigen Innovationen aufwarten.

Drilling statt Doppel

Während die typischen Vertreter beider Genres die traditionelle Zweisamkeit des Spielers mit einer feindlichen Übermacht kultivieren, läßt sich Uprising auf eine Dreiecksbeziehung ein: Sie haben es nicht nur mit bitterbösen Invasoren – die auf den bewährten Namen Imperium hören – zu tun, sondern auch mit begeisterungsfähigen

Die Einheiten

Wir haben ein wenig in der Waffenfabrik von 3DO spioniert und sind dabei auf folgende Pläne gestoßen:

Zitadellen sind die Basen in einer feindlichen Welt: Ausgestattet mit Verteidigungsanlagen, die automatisch oder manuell betrieben werden, sind sie für den Sieg absolut notwendig.



SAMs sind erste Wahl, um die Basis gegen Luftangriffe zu schützen. Das Problem liegt im Detail: Sie können sich nicht selbst gegen Bodenstreitkräfte verteidigen.

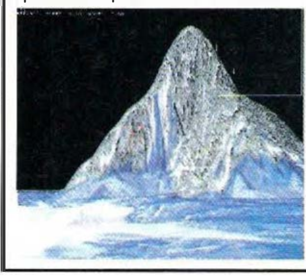
Aerial Assault Vehicles, die natürlichen Feinde von Panzern und langsamen Hubschraubern oder Bombern, eignen sich aber auch gut zum Angriff gegen Geschütztürme und sind selbst leichte Beute von SAMs. Ihr Bau kostet viel Energie.



Die Cyborgs sind Kanonenfutter, wenn ein Gegner angreift. Doch mit den Soldaten lassen sich hervorragend gegnerische Gebäude infiltrieren und Angreifer ablenken, damit der Wraith den Rücken frei hat. Außerdem sind sie billig und schnell zu haben.

TerraTech

Uprising liegt die Technologie TerraTech zugrunde, die von den Cyclone Studios entwickelt wurde und Landschaftsgrafiken realistisch darstellen kann. Vor allem Veränderungen in der Umgebung (zum Beispiel durch einen Bombeneinschlag) können in Echtzeit berechnet und entsprechend präsentiert werden.



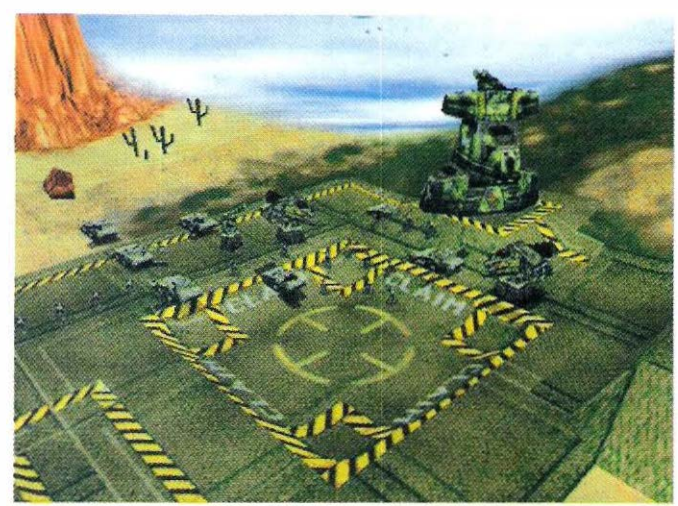
Ureinwohnern. Begeisterungsfähig für den Kampf wohlgemerkt. Mehr ist von der Hintergrundstory noch nicht zu erfahren. Doch wie dem auch sei: Für Alleswoller dürfte der neue Titel ein Fest werden. Wie in einem reinrassigen 3D-Shaater klemmt man sich in den Wraith, wirft die Maschinen an und dreht seine vernichtenden Runden – der monströse Stahlkoloß feuert aus allen Rohren. Doch Schüsse sind leider nur Silber, Zitadellen sind Gold. Diese dienen nämlich dazu, im Feindesland einen Stützpunkt zu errichten. Dort können Sie dann Ihrem Baudrang freien Lauf lassen: Eine Energiestation sorgt dafür, daß der Basis der Saft nicht ausgeht, wenn Fabriken für die einzelnen Waffentypen gebaut werden. Das kostet natürlich eine Kleinigkeit – Bares gibt's für die Pulverisierung von Feindobjekten.

Nachdem die Kombination der Spielelemente recht neuartig ist, sorgen Trainingsmissionen für einen schmerzfreien Einstieg. Nach und nach wird man mit den einzelnen Funktionen vertraut gemacht: Standardmößig steuern Sie den Wraith mit der Maus und dem Keyboard, per Tastendruck schaltet die Ansicht um, und Sie dürfen die Kanonen der Zitadelle manuell bedienen. Im Handumdrehen werden neue Bauwerke errichtet. Ihre Erkundungsfahrten werden anfangs aber schnell an abgeriegelte Grenzen stoßen. Wenn die Abschirmungen nicht willig sind, muß eben Gewalt helfen – ein Panzer hat das Hindernis schnell niedergewalzt. Wenn nun der Bildschirm mit gegnerischen Einheiten überfüllt ist, wird es höchste Zeit, sich über die anzufordernde Unterstützung Gedanken zu machen. Wenn man nun mit destruktiver Zufriedenheit zuschaut, wie der Bomber das feindliche Gebäude zerlegt, besteht allerdings die Gefahr, daß man vor lauter Freude über das Feuerwerk gar nicht bemerkt, daß der gemeine Gegner ebenfalls neue Truppen aufbietet.

Das fertige Spiel soll mit 30 Einsätzen in den unterschiedlichsten Landschaftstypen bestückt sein. Im Vordergrund stehen dabei Vernichtungsmissionen, aber auch komplexere Aufgaben wie das Eskortieren von Konvois oder das Verteidigen einer Stellung gegen eine feindliche Übermacht werden nicht fehlen. Der Ausgang einer Mission soll dabei Einfluß auf die Ausgangssituation in der nächsten haben. Schließlich wird ein Generator zufällig Aufträge erstellen.

Die Betaversion, die uns für ausgiebige Testgefechte zur Verfügung stand, war schon sehr stabil. Noch sind erst wenige der geplanten Einsätze eingebunden. Wenn die Missionsdesigner clevere Arbeit leisten und die Framerate der 3D-Grafik noch weiter optimiert wird, steht uns ein ganz heißer Geheimtip ins Haus.

Andreas Lober ■



Verschiedene Kameraperspektiven stehen bei Uprising zur Verfügung, um es entweder wie ein Action- oder wie ein Strategiespiel angehen zu können.





Grafisch sorgt Uprising für viel Aufregung. Bei den Screenshots auf diesen Seiten handelt es sich allerdings um die 3Dfx-Version.



Geschütztürme eignen sich vorzüglich, um die Zitadelle gegen Bodentruppen zu verteidigen.



Gute Infantrie-Killer und SAM-Knacker, aber schwach im Vergleich zu schwereren Kalibern.

Ronald Reagans SDI-Traum(a) wird wahr: Satelliten sind sündhaft teuer und brauchen ewig, um sich aufzuladen, richten aber verheerende Verwüstungen beim Gegner an.



Außer Infantristen gibt es nur eine effektive Möglichkeit, feindliche Fabriken fertigzumachen: Bomber. Auch gut gegen Geschütztürme oder Zitadellen, aber bei Angriffen von SAMs und AAVs purzeln sie nur so vom Himmel.

Ein Durchbruch der Kriegstechnik, die mobile Kommandozentrale im Kampf und neben der Zitadelle die wichtigste Einheit. Ein bewegliches Waffenlager, das vom Flammenwerfer über Raketen bis zu Minen so ziemlich alles mit sich führt, womit man feindliche Anlagen in Schutt und Asche legen kann.

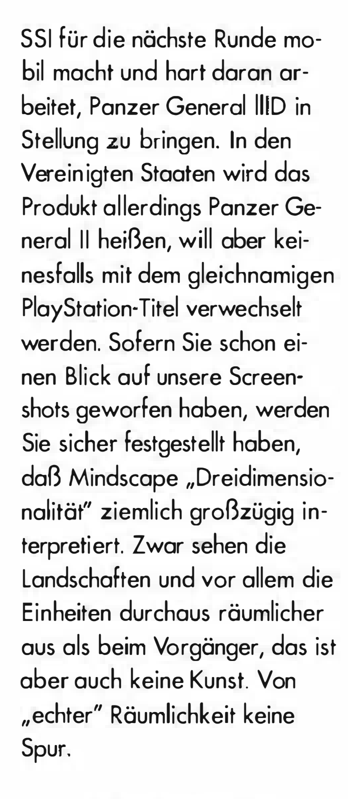


Panzer General IIID

Hexerei

3D ist keine Hexerei? Anscheinend doch, denn trotz der trendigen dritten Dimension ist Panzer General IIID ein Strategiespiel mit traditionellen „Sechsecken".

Verwirrung komplett: Erst war es weg, dann ist es wieder da und das auch gleich mehrmals. Wer der Geschichte dieser Serie nicht mit voller Aufmerksamkeit folgt, konnte in den letzten Monaten leicht durcheinander kommen. Deshalb wollen wir folgendes klarstellen: Panzer General verschwand bereits vor längerer Zeit aufgrund einer jugendschützenden Offensive der Bundesprüfstelle vom Schlachtfeld Ladentisch, da der Behörde das Handbuch nicht schmeckte – SSI korrigierte mittlerweile das, was die Firma eine „unglückliche Übersetzung" nennt. So wurde das Verbot zurückgezogen und Panzer General ist wieder da – jetzt aber als Budget-Titel. Wer unseren Messebericht aus Atlanta gelesen hat, weiß, daß


SSI für die nächste Runde mobil macht und hart daran arbeitet, Panzer General IIID in Stellung zu bringen. In den Vereinigten Staaten wird das Produkt allerdings Panzer General II heißen, will aber keinesfalls mit dem gleichnamigen PlayStation-Titel verwechselt werden. Sofern Sie schon einen Blick auf unsere Screenshots geworfen haben, werden Sie sicher festgestellt haben, daß Mindscape „Dreidimensionalität" ziemlich großzügig interpretiert. Zwar sehen die Landschaften und vor allem die Einheiten durchaus räumlicher aus als beim Vorgänger, das ist aber auch keine Kunst. Von „echter" Räumlichkeit keine Spur.

Keine Revolution

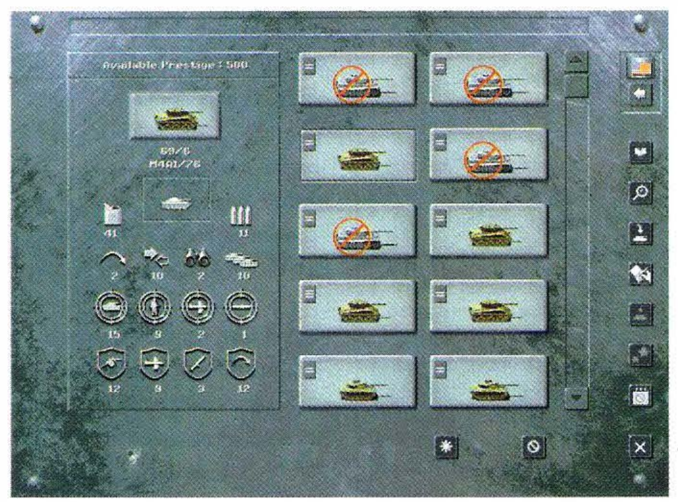
Bei dem Erfolg, den Panzer General hatte, verwundert es wenig, daß SSI beim Nachfolger eher auf Reform denn auf Revolution gesetzt hat. Dennoch: Detailarbeit aller orten. Vor allem natürlich bei der Grafik, die rundum schnuckeliger geworden ist. Wer mit Panzer General IIID in die Schlacht ziehen will, hat fünf Kampagnen zur Auswahl: Man kann die Einheiten der Amerikaner, Engländer oder Russen befehligen oder sich auf die Seite der Achsenmächte schlagen und gegen die Offensive der Alliierten vorgehen.

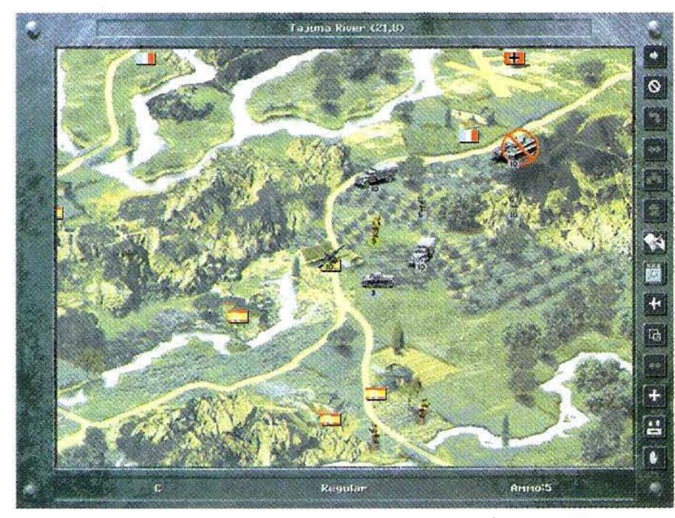
Neu, aber bewährt

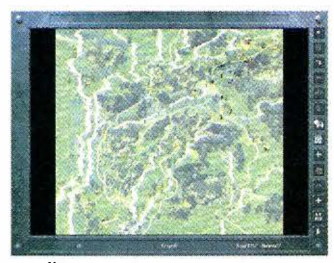
Außer diesen fünf Kampagnen wird es noch rund 30 Einzelszenarien geben – Dessau, Metz oder Tobruk sind ebenso dabei wie die Schlacht um Leningrad. Wenn Ihnen diese Auswahl nicht reicht, können Sie mit dem mitgelieferten Editor Ihre eigenen Schlachtfelder zusammenbauen und die Daten der Einheiten modifizieren.

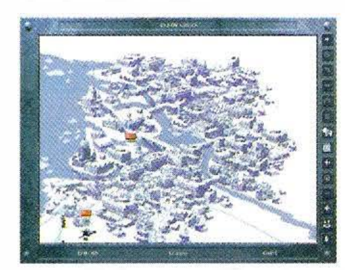
Wer sich ein neues Spiel kauft, will aber nicht nur neue Grafiken und neue Kampagnen, sondern auch Neuerungen beim Gameplay. Panzer General IIID will dies vor allem mit verbesserten Multiplayer-Fähigkeiten (Netzwerk, Internet oder eMail), Offizieren, die die Kampfkraft der Truppen steigern, und Feintuning bei den Einheiten erreichen: Schwere Artillerie kann nun auch mehrere Felder weit feuern.

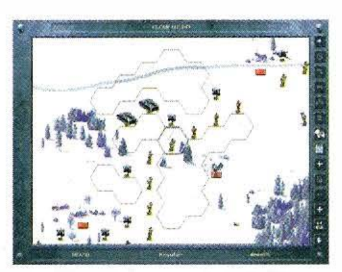
Andreas Lober ■


Auch die Statistiken und Einstellungs-Bildschirme haben die Designer grafisch aufgemöbelt. Doch nach wie vor sind enorm viele Feinheiten und Einstellungen zu berücksichtigen.


Sogar die Bäume spiegeln sich im Wasser, doch die Größenverhältnisse zwischen Einheiten und Landschaft sind wohl nicht ganz realistisch.


Die Übersichtskarte zeigt das gesamte Kampfgebiet.


Mit viel Liebe zum Detail wurden die Karten gezeichnet. Leningrad ist eine beeindruckende Schöpfung.


Deutlich zu erkennen: Die Sechsecke überlagern die Landschaft, um einen besseren Überblick zu geben.





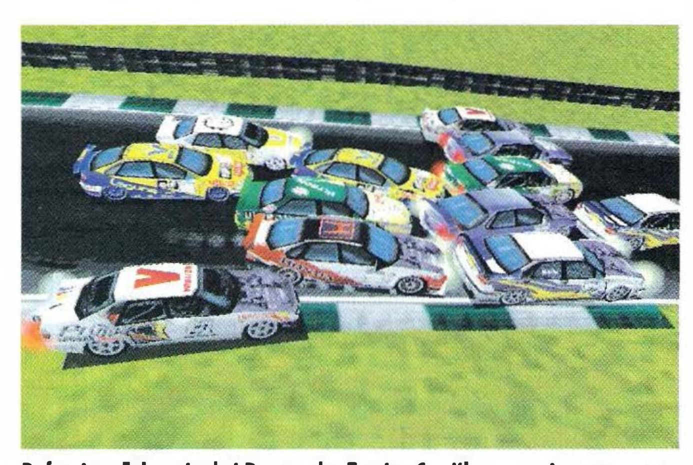
TOCA Touring Car Championship

Volle Pulle

Haben Sie genug von den überempfindlichen Formel 1-Boliden? Dann ist Touring Car Championship genau das richtige für Sie. In der vielversprechenden Simulation der Codemasters rüpeln Sie sich durch Kurven und holen das Letzte aus den hochgetunten Straßenkarossen heraus. Detailtreue, exakte Fahrphysik und die originalen Teams runden das positive Bild ab.



Realitätsnahe, Überholmanöver und Hochgeschwindigkeitspassagen stehen bei Touring Car Championship auf der Tagesordnung.



Defensives Fahren ist bei Rennen der Touring Car-Klosse weniger angesagt. Rempeleien und Crashs passieren hier am laufenden Band.

Es gibt sie noch, die Messeüberraschungen. Ausgerechnet die Codemasters, bisher im Rennspielbereich nur durch Actionspiele wie Micro Machines bekannt, arbeiten gerade mit TOCA Touring Car Championship an einer enorm vielversprechenden Simulation. Wer sich an den hochgezüchteten Boliden der Formel 1 saltgespielt hat, darf sich auf Familienkutschen reuen: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Opel Vectra, Ford Mondeo, Hondo Accord und Nissan Primera sieht man täglich auf der Straße, aber kaum mit derart viel Pferdestärken. Die zu Höchstleistungen angetriebenen Rennversionen der Straßenkarossen vermitteln ein völlig neues Fahrgefühl, wie eine erste spielbare Version eindrucksvoll zeigte. Das Spiel von Gas und Bremse wird entscheidend, vor allem, wenn sich während des Rennens plötzlich das Wetter ändern sollte und Regen die Straßen zu reinen Rutschbahnen macht. Acht authentische Rennstrecken wurden nach Angaben der Codemasters mit einer Genauigkeit von 80 Millimetern nachgebildet; unter anderem sind so traditionsreiche Strecken wie Donington, Brands Hatch oder Oulton Park dabei. Leitplanken, Reifenstapel, Tribünen und Gebäude sollen alle am richtigen Platz stehen und für die nötige Rennatmosphäre sorgen.

Teamlizenz

Auch die Flitzer sind exakt nachgebildet, von Karosserie, Reklameschildchen und Motorleistung bis hin zum Fahrerverhalten. Dank der entsprechenden Lizenz sollen auch alle Fahrer und Teams originalgetreu mit von der Partie sein, was für Freunde des Motorsports ein echter Leckerbissen ist. Auch grafisch hat Touring Car Championship einiges zu bieten. Dank der ausgezeichneten 3Dfx-Unterstützung braust man mit über 250 Stundenkilometern flüssig über die Piste und erhält einen hervorragenden Geschwindigkeitseindruck. Wer keine 3D-Karte sein eigen nennt, muß nicht verzweifeln. Auch unbeschleunigt sieht Touring Car Championship hervorragend aus und spielt sich genauso gut. Die Autos sind sehr detailliert dargestellt und verformen sich bei den zahlreichen kleinen Rempeleien und größeren Crashs realistisch. Spektakuläre Überschläge werden natürlich genauso simuliert wie Dreher oder Drifts. Besonders in den Kurven geht es kräftig zur Sache, die Computergegner schubsen und kämpfen um jeden Meter. Im Gegensatz zu Spielen wie NASCAR Racing kommt es hier nicht nur auf das perfekte Anfahren der Kurven an, sondern auch auf das Ausbremsen der Gegner oder einen geschickten Schubser zur rechen Zeit. Wer die Fernsehübertragungen der Rennen kennt, weiß, was ihn im Spiel erwartet. Wem die rechnergesteuerten Gegner nicht ausreichen, der wird sich über die Netzwerkoption freuen. Dann dürfen bis zu acht menschliche Spieler sich packende Duelle auf den Pisten liefern. An Spielmodi wollen die Codemasters neben einer Saison auch Einzelrennen und Zeitfahrten anbieten.

Florian Stangl ■



Die acht englischen Rennstrecken werden enorm detailgetreu dargestellt, ebenso die Wagen und deren Reklamebemalung.



RELEASE

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemaster

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997



Test Drive 4

Triebwagen

Brauchen Sie Speed? Accolade bietet mit Test Drive 4 eine ganze Menge davon. Rasen Sie mit legendären Muscle Cars gegen moderne Sportwagen und sorgen Sie in der Münchner Innenstadt für Aufsehen oder in den Alpen für Panik bei den Gemsen. Statt reiner Action wie in den Vorgängern wird diesmal auch realistische Fahrphysik geboten.





Oben: Spannende Überholmanöver gibt es am laufenden Band.
Unten: Auf dem Lake District-Kurs in England müssen Sie verstärkt mit Regen rechnen.

Schnelle Autos haben nichts von ihrer Faszination verloren. Mit einem PS-starken Sportwagen über enge Straßen zu flitzen, pumpt Adrenalin ins Blut und sorgt für euphorische Zustände beim Fahrer. Wenn das körpereigene Aufputschmittel bei Fahrten mit Ihrem Cinquecento aber nicht so recht brodelt, sollten Sie mal einen Blick auf Test Drive 4 werfen. Nach dem enttäuschenden Need for Speed 2 kommt Accolade mit dem neuesten Sproß der traditionsreichen Rennserie, der pikanterweise ebenfalls von Electronic Arts vertrieben wird, gerade recht. Ganze sieben Jahre zogen ins Land, seit Test Drive 3 für spannende Rennen sorgte. Einige der schönsten Träume in Blech wollen im Nachfolger über die Pisten gehetzt werden: 1997 Corvette, 1969 Camaro, 1970 Chevelle, 1967 Shelby Cobra, 1998 Dodge Viper GTS, 1971 Plymouth Cuda 426, 1998 TVR Cerbera und der 1995 Nissan 300ZX. Eine reizvolle Mischung aus alten und modernen Sportwagen, die so verheißungsvolle Kurse wie San Francisco, Washington, die Alpen zwischen der Schweiz und Italien sowie einen Stadtkurs in München befahren. Bei Test Drive 4 steht einzig der Spaß im Vordergrund, sich mit anderen Fahrern zu messen, weshalb der Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler fast schon selbstverständlich erscheint.



Der vierte Teil der Test Drive-Serie bietet exzellente Grafiken, alte und neue Traumwagen und sechs abwechslungsreiche Kurse.

Die Polizei darf natürlich nicht fehlen und macht verbissen Jagd auf die Temposünder. Werden Sie angehalten, verlieren Sie wertvolle Sekunden.

Hase und Cobra

Natürlich bietet auch der Solo-Modus einiges für Rennpiloten, vor allem grafisch. Test Drive 4 läuft zwar auch auf Rechnern ohne 3D-Karte, doch erst mit der nativen 3Dfx-Unterstützung spielt es alle Trümpfe aus. Nach der Veröffentlichung will Accolade auch einen Patch für Direct 3D und Rendition-Chips veröffentlichen. Die Strecken sind generell sehr detailliert dargestellt und fallen durch viele kleine Gags und Animationen am Streckenrand auf. Neben dem Lake District-Kurs in England sehen Sie beispielsweise Paraglider, Jetskier oder Hasen am Wegesrand. Regen und Schnee gehören je nach Strecke ebenfalls zum Repertoire und beeinflussen natürlich auch die Fahrphysik. Waren die alten Test Drives eher simpel gestrickte Actionspiele, hat Accolade für den vierten Teil das Fahrverhalten jedes Boliden nachempfunden – mit allen Stärken und Schwächen. Ob Ihnen die Straßenlage der alten Kisten besser liegt als die der neuen, müssen Sie selbst herausfinden. Ein Relikt aus alten Tagen darf natürlich nicht fehlen: die Polizei. Die ist nämlich gar nicht begeistert von Geschwindigkeitsrowdys und versucht, Sie mit allen Mitteln zu stoppen. Ob den Ordnungshütern das gelingt, können wir Ihnen hoffentlich in unserem Test in der nächsten Ausgabe sagen.

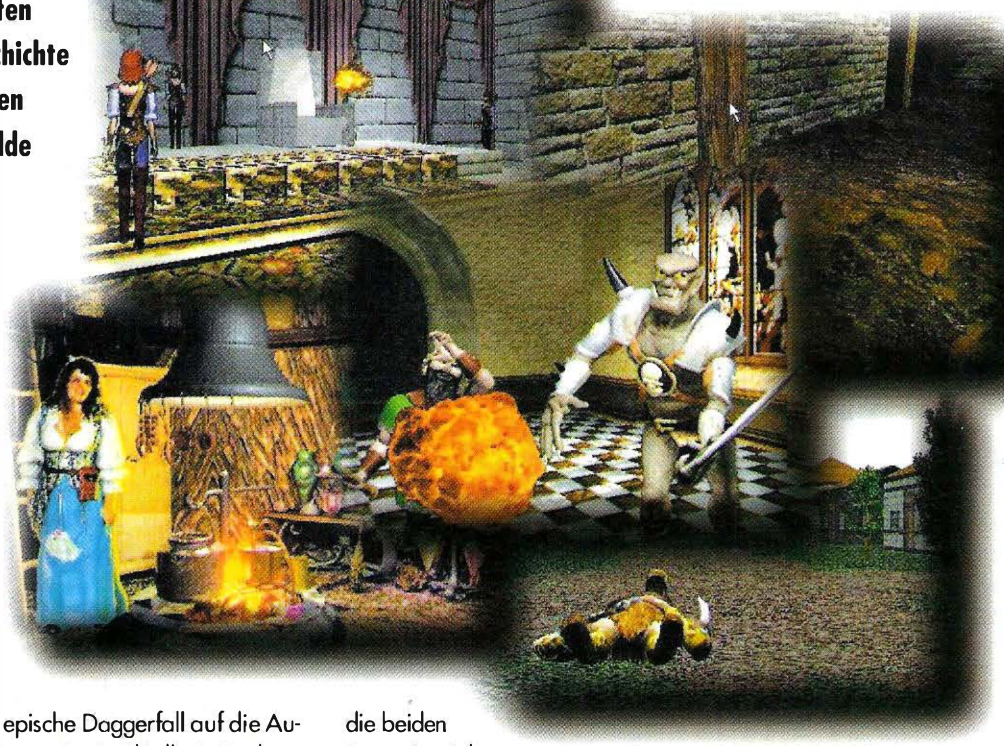
Florian Stangl ■



Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Macht der Magie

Neben Wizordry und Ultimo ist Might & Magic eine der ältesten Rollenspiel-Serien in der Geschichte des Computerspiels. Aus fernen Landen überbringen nun Herolde die frohe Nachricht von der Wiederkehr eines längst vergessen geglaubten Epos.



Fragt man einen Rollenspiel-Fan, wann denn das letzte richtig gute Spiel aus seinem Lieblings-Genre erschien, folgt meist betretenes Schweigen, ein sehnsüchtig in die Vergangenheit gekehrter Blick und ein recht verzagtes "aber Lands of Lore II soll doch bald kommen". Nachdem Das Schwarze Auge 3 zwar nicht mit spielerischem Tiefgang geizte, technisch aber nur ein Fall für Ewiggestrige war, das brillante Diablo eher in die Kategorie „Rollenspiel Light" gehört und das epische Daggerfall auf die Augen wie ein Blindheits-Zauber wirkte, drohte den wackeren Helden in letzter Zeit die Abenteuer auszugehen.

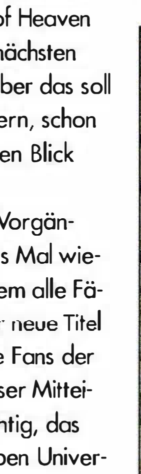
Zahlen

Zahlen lügen nicht. Trotzdem: Die Angaben über Might and Magic VI sind auf dem Stand vom September 1997, können sich also noch bis zum Erscheinen des Spiels ändern.

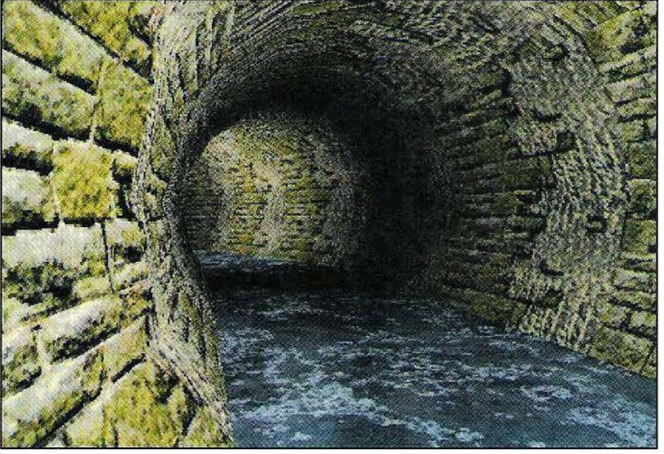
- das erste Might and Magic-Spiel erschien 1986
- alle Spiele der Serie verkauften sich weltweit insgesamt 3,5 Millionen mal
- Might and Magic VI wird rund 300 NPCs enthalten, davon sind etwa die Hälfte menschlich
- die zu erlernenden Zauber gehören neun verschiedenen Schulen an
- die Engines werden eine Auflösung von 640x480 Punkten bei 16 Bit-Farbtiefe darstellen
- voraussichtlich wird das Spiel einen Pentium 90 und Windows 95 benötigen



Neue Story, alte Welt



Aber es ist Hoffnung in Sicht: Zwar wurde der Veröffentlichungstermin von Might and Magic VI: Mandate of Heaven soeben auf Februar nächsten Jahres verschoben, aber das soll uns nicht daran hindern, schon jetzt mehr als nur einen Blick darauf zu werfen.
Wie schon bei allen Vorgängern, hält auch dieses Mal wieder Jon Van Caneghem alle Fäden in der Hand. Der neue Titel spielt in Enroth. Treue Fans der Serie werden bei dieser Mitteilung aufhorchen. Richtig, das gehört zwar zum selben Universum wie die Vorgänger, setzt aber nicht die alte Storylinie fort, sondern knüpft vielmehr an die beiden Strategiespiele Heroes of Might and Magic an, obwohl es ein reinrassiges Rollenspiel wird.
Wie es sich für ein zünftiges Fantasy-Abenteuer gehört, regiert in Enroth gerade das Chaos. König Roland ist spurlos verschwunden, als Ausgleich gibt es Dämonen und Erdbeben. Das ist natürlich ausgesprochen ärgerlich, so daß es gilt, nach dem Rechten zu sehen und die Quelle des Übels ausfindig zu machen. Sollte etwa die Zeit dieser Dynastie abgelaufen sein, sollten etwa die Götter der Familie das Mandat entzogen haben, Enroth zu regieren? Daß es wieder mal an Ihnen ist, dies herauszufinden, muß wohl nicht



Eine runde Sache: Gänge in Might and Magic VI. Während bisherige Rollenspiele meist nur schrittweise Bewegungen zuließen, soll die Engine hier freie Bewegungen wie bei indizierten Ballerspielen zulassen.





Die Figuren verpixeln selbst dann nicht, wenn sie sehr nahe sind.

extra erwähnt werden. Für gehobenen Spielspaß wird diese Hauptstory mit zahlreichen Sub-Quests angereichert sein, die quasi nebenbei noch erfüllt werden können. Dabei erfährt man im Laufe der Zeit immer mehr über den Kampf der Ahnen, und die Geschichte verflicht sich mit der von Might and Magic III.

Tradition and Change

Apropos Might and Magic III & Co. – in verschiedener Hinsicht wird der sechste Teil der Serie mit alten Traditionen brechen. Krasseste Veränderung ist zweifellos die Einführung von Echtzeit-Kämpfen. Doch auch für altgediente Veteranen besteht kein Grund, Reißaus zu nehmen – wer lieber die grauen Zellen als das Adrenalin in Wallung bringen will, kann auch auf einen rundenbasierten Modus umschalten und so seine Helden in Stellung bringen. Helden? Genau, richtig gelesen: Im Gegensatz zum gegenwärtigen Trend darf man in Might and Magic VI eine ganze Party steuern. Zwar ist deren Stärke seit den Vorgängern von sechs auf vier Mitglieder geschrumpft, dafür gibt's Platz für zwei Nicht-Spieler-Charaktere in der Heldentruppe. Da waren's wieder sechs. Die Eigenschaften der Helden werden übrigens nicht mehr ausgewürfelt, sondern können nun über frei verteilbare Attribut-Punkte festgelegt werden. Eine weitere kleine Korrektur wird es beim Magie-System geben: Waren bisher Edelsteine nötig, so sind nun auch juwelenlose Zauber möglich – dafür wurde die Anzahl der Magie-Schulen erhöht. Hier soll es aber nicht ganz streng zugehen: Wenn für eine Aufgabe zwingend ein bestimmter Zauber benötigt wird, kann sich die Gruppe dessen bedienen, selbst wenn eigentlich kein Magier dieser Schule angehört.

Mit besonders viel Liebe gehen die Designer die Umwelt an: Alle Personen sollen nun ein Eigenleben führen. Die Story wird dynamisch auf die Aktionen des Spielers reagieren. Ein Beispiel: Rettet der Spieler eine gefangene Prinzessin, wird er ihren Vater als Verbündeten gewinnen. Läßt er die holde Jungfer im Kerker, wird Paps sauer, dafür steigt man in der Gunst dessen, der sie gefangenhält. Und davon hängt selbstredend der weitere Verlauf ab.

Was sich hier schön anhört, sieht auch schön aus. Die Bilder auf diesen Seiten liefern den Beweis dafür. Wenn nun noch das Gameplay hält, was die Pläne des Teams versprechen, ist für Rollenspieler die Zeit des Dunkels vorbei. Wir halten Sie selbstverständlich weiter auf dem laufenden und berichten notfalls auch aus den düstersten Tavernen über die Fortschritte des Spiels.

Andreas Lober ■



Für den sechsten Teil gründlich überarbeitet: das Benutzer-Interface.



Auch wenn der sechste Teil rätsellastiger werden soll, so sollte doch das Schwert auf keinen Fall zu Hause im Schrank vergessen werden...

RELEASE

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Studio 3DO
VERÖFFENTLICHUNG	Februar 1998

Die Engine

Im allgemeinen ist es schon fast so etwas wie Blasphemie, bei einem Rollenspiel über die Engine zu sprechen. Zu oft ist dies ein wunder Punkt. Bei Might and Magic VI wagen wir es doch. Denn: Neben Lightsourcing und viel gerendertem Augenschmaus soll auch während des eigentlichen Spiels opulente Optik geboten werden. Dafür gibt es die Engines gleich im Doppelpack: eine für drinnen, eine für draußen. Erlaubt sind freie Drehungen um 360 Grad, und wenn der Spieler mal in die Luft geht, schwenkt die Kamera mit. Ein zusätzlicher Atmosphäre-Kick dürfte der Wechsel zwischen Tag und Nacht, Sonne und Regen sein.

In Might & Magic VI werden zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen zu sehen sein:



Es muß nicht immer Götterdämmerung sein: Endlich verspricht ein neues Rollenpiel stimmungsvolle Grafik.



Effektvoll eingesetztes Lightsourcing: Die Gebäude verdanken ihren lebensechten Look einem Architekten.

Age of Empires

Gates ante

Wie bringt man einen Spieleredakteur in nur zehn Sekunden zum Weinen? Ganz klar: Man hält ihm ein neues Echtzeit-Strategiespiel unter die Nase und verkündet, es sei DER Winterhit schlechthin. Jetzt mal ernsthaft: Sie müssen nur einen kurzen Blick in unser Inhaltsverzeichnis werfen, um zu sehen, daß in diesem Genre zur Zeit mehr Spiele erscheinen, als irgendein Mensch kaufen kann. Gerade deshalb lohnt aber ein genauer Vergleich zwischen den angebotenen Titeln. Der wirft beim stirnrunzelnden Käufer aber noch weitere Fragen auf. Beispielsweise die, warum eigentlich alle neuen Echtzeit-Strategiespiele in einer Science Fiction-Umgebung angesiedelt sind und nicht im Mittelalter oder einem Fantasy-Szenario? Wie bei jeder Regel gibt es freilich auch hier eine Ausnahme: Age of Empires, das von den Ensemble Studios im Auftrag von Microsoft programmiert wurde, richtet sich mit seinem historisch-antiken Flair vor allem an Fans von WarCraft und Civilization. Überhaupt scheint es, als hätte man alle guten Seiten dieser beiden Klassiker in einem einzigen Spiel vereinen wollen.



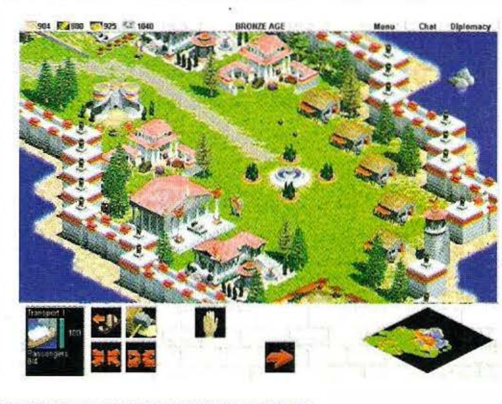


Portas

Empfinden Sie beim Knistern von Tesla-Spulen nicht auch dieses angenehme Kribbeln? Geht nach dem zielgenauen Abwurf einer Atombombe nicht auch die Sonne in Ihrem Herzen auf? Es ist einfach herrlich, im 20. Jahrhundert zu leben! Stellen Sie sich die langweiligen Zeiten vor, als ein Katapult noch als schreckliche Massenvernichtungswaffe galt und das Schießpulver noch lange nicht erfunden war. Für ein Echtzeit-Strategiespiel ist die Antike offensichtlich ein gänzlich unpassender Hintergrund – so völlig ohne Panzer, ohne Maschinengewehre, ohne Laser und ohne Plutonium. WarCroft 2 hat zwar gezeigt, daß es solche technischen Spielereien nicht unbedingt braucht, allerdings wurde dafür auch tief genug in die Fantasy-Trickkiste gegriffen: Den Großteil seiner Spielatmosphäre bezieht das Blizzard-Spiel nämlich schlicht aus der Tatsache, daß die gruselig-grünen Orks mit von der Partie sind. Age of Empires kennt keines von beiden – weder moderne Technik noch irgendwelche gehörnten Fabelwesen. Microsofts bislang größtes Spieleprojekt handelt von Kriegen, die irgendwann zwischen der Steinzeit und Christi Geburt stattfanden und heute nur noch aus staubtrockenen Monumentalfilmen bekannt sind. All diesen Konflikten ist gemeinsam, daß sie nur mit Schwertern, Speeren, Äxten und Steinen ausgetragen wurden. Die Kriegsparteien hießen damals auch nicht GDI oder NOD, sondern Phönizier, Sumerer oder Minoer. Für Age of Empires wurden insgesamt 12 dieser antiken Völker noch einmal aus der Versenkung geholt. Falls Ihnen der große Krieg der Perser gegen die Mazedonier also nichts sagt und Sie „Sparta gegen Athen" immer noch für eine legendäre Fußballbegegnung halten, sollten Sie unbedingt weiterlesen.

Die Kampagnen: Geschichte „live" miterlebt

Wie die meisten seiner Konkurrenten besteht auch Age of Empires aus mehreren Kampagnen, die sich wiederum aus linear angeordneten Missionen zusammensetzen. Hier muß gleich offen der entscheidende Schwachpunkt unserer Testversion angesprochen werden: Die zu 99% fertiggestellte Beta-version enthielt lediglich drei der rund 40 (!) angekündigten Kampagnen. Anfangs zweifelten wir also, ob sich das Spiel anhand dieser Version überhaupt vernünftig testen lassen würde. Diese Zweifel lösten sich nach einigen durchzockten Nächten aber auf: Zur Bewältigung dieser ersten drei Feldzüge benötigten wir genauso lange wie für alle 30 C&C 2-Missionen zusammen. Wenn Microsoft tatsächlich sein Versprechen einlöst und rund 40 davon mitliefert, so wird Age of Empires zum mit Abstand umfangreichsten Spiel seiner Art. Doch zurück zur Spielbeschreibung: Jede der angebotenen Kampagnen hat einen historischen Konflikt zwischen zwei oder drei Völkern zum Thema. Bevor Sie mit einer Mission beginnen, werden Ihnen kurz die jeweiligen Ziele erklärt. Hier trifft man auf nichts grundsätzlich Neues: Meistens geht es darum, eine „Basis" zu errichten, sich eine Zeitlang gegen feindliche Angriffe zu wehren und schließlich mit seiner eigenen Streitmacht so lange zurückzuschlagen, bis die Karte von allen gegnerischen Truppen und Gebäuden bereinigt ist. Etwas delikater, aber ebenfalls nichts Neues, sind zahlrei-





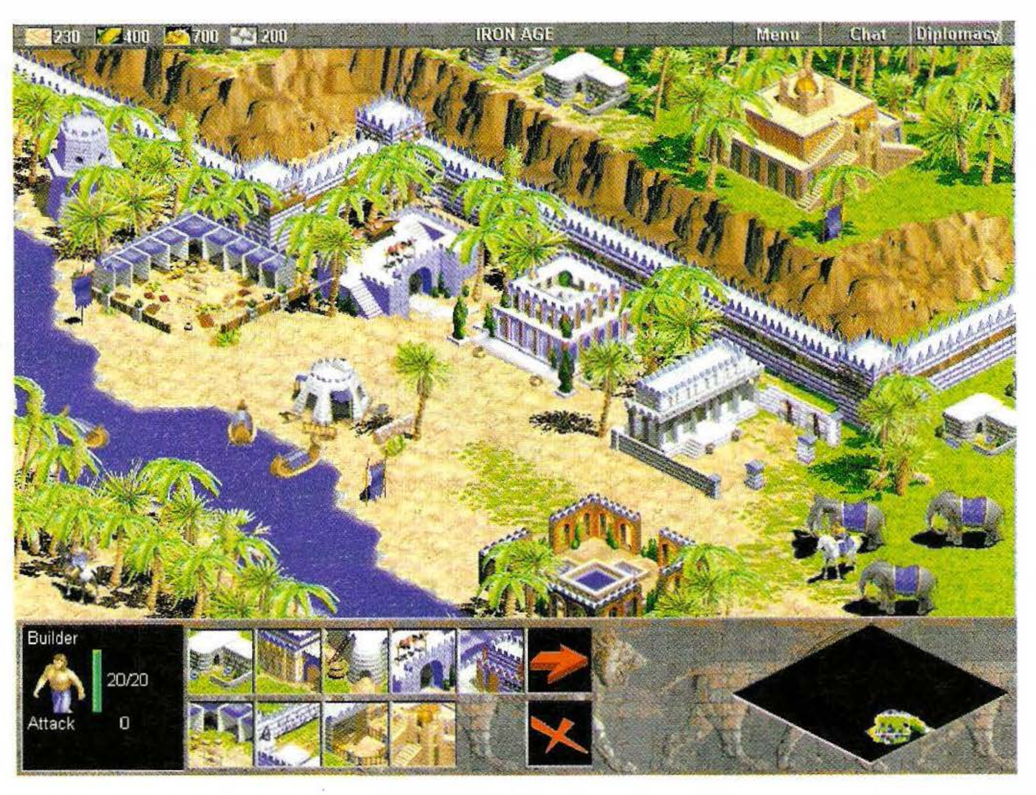
Viele Missionen spielen in unmittelbarer Nähe von Flüssen oder Seen. Wer seine Ressourcen in Schlachtschiffe investiert, spart teure Landeinheiten.

SPIEL DES MONATS

Im Optionen-Menü kann die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen erhöht werden. C&C-Freaks werden sich besonders über die optional wählbare Ein-Button-Steuerung freuen. Im unteren Bild ist der „Nebel des Krieges" deutlich zu erkennen.







Die sechs unterschiedlichen Höhenstufen wurden in den Missionen als wichtiges Spielelement verwendet. Solche Klippen überwindet niemand.



Die Aufgabenstellung heißt keineswegs immer „Besiege alle Gegner". In vielen Missionen müssen solche Artefakte gefunden und besetzt werden.

che Einzelkämpfer-Missionen, bei denen man sich mit einem Stoßtrupp durch das feindlich kontrollierte Terrain vorantasten muß. Hin und wieder muß auch ein Artefakt aus den Händen des Feindes erobert werden, und manchmal gilt es, einfach als erster eine bestimmte Menge von Gold in einer vorgegebenen Zeitspanne anzuhäufen. Gelegentlich werden dem Spieler auch Kombinationen aus mehreren solcher Missionsziele aufgebürdet. Obwohl alle Missionen einer Kampagne durch kurze Beschreibungstexte am Anfang und am Ende in einen logischen historischen Kontext gebracht werden, gibt es keinen echten Zusammenhang: Weder Truppen noch Technologien lassen sich von Szenario zu Szenario mitnehmen.

Die Einheiten: antik, aber äußerst vielfältig

Rundenbasierte und in Realzeit ablaufende Strategiespiele haben eines gemeinsam: Das zielstrebige Entwickeln fortgeschrittener Technologien und immer stärkerer Einheiten macht meistens mehr Spaß als der eigentliche, finale Kampf. Diesem Umstand wird Age of Empires auf ganzer Linie gerecht. In fast allen Missionen startet der Spieler auf der Entwicklungsstufe der Steinzeit. Er kann Nahrung nur durch Jagen und Sammeln erbeuten, kann nur sehr primitive Holzhütten bauen und sich mit einfachen Steinäxten gegen Angriffe wehren. Falls genug Rohstoffe zur Verfügung stehen, wird man sich innerhalb kurzer Zeit bis zur letzten Entwicklungsstufe (Eisenzeit) hochgearbeitet haben. Dann steht die komplette Palette aller antiken Waffengattungen zur Auswahl: Soldaten mit Kurz-, Lang- oder Breitschwertern, Schützen mit Kurz-, Lang- oder Kompositbögen, Pferde- und Elefantenreiter, Katapulte, Ballistas und Legionäre – insgesamt über 40 verschiedene. Durch Schild- und Waffen-Upgrades läßt sich jede Einheit sogar noch weiter aufpäppeln: Manche Charaktere verfügen über drei verschiedene Angriffs- und Verteidigungswerte, die gezielt verbessert werden können. Eine Art Sanitätseinheit ist übrigens auch mit von der Partie: Der kostspielige, aber leicht verwundbare Priester heilt verletzte Truppen und kann fremde Soldaten zum Überlaufen bewegen. Vor allem im Multiplayer-Modus leistet der heilige Mann unschätzbar wertvolle Dienste. Wer einen Teil seines Goldvorrates in das „Monotheismus"-Upgrade investiert, kann sogar die Besatzungen fremder Verteidigungstürme dazu bringen, die Seiten zu wechseln. Da ein Großteil der Missionen (wie in WarCraft 2) in der Nähe von Meeren oder breiten Flüssen spielt, darf auch die Rolle der Seefahrt nicht unterschätzt werden. Hat man die Eisenzeit erst einmal erreicht, so stehen Fischerboote sowie Transport-, Handels- und Kriegsschiffe zur Verfügung. Letztere sind beim Erobern von Hafenstädten quasi unverzichtbar, denn erst wenn



alle Verteidigungsanlagen durch heftigen Seebeschuß außer Gefecht gesetzt wurden, lohnt sich das Verschiffen von Landeinheiten mit Transportbooten.

Die Steuerung: eine Sache für Puristen

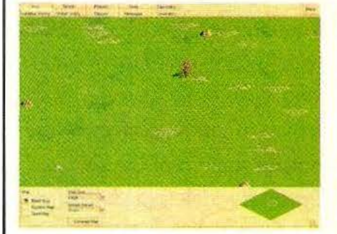
Age of Empires gehorcht einer Minimalsteuerung, die man sich kaum einfacher vorstellen könnte. Wer die Benutzerinterfaces von Command & Conquer oder Warcraft 2 wegen ihrer Schlichtheit mochte, wird die Mausbedienung von A.o.E. lieben. Eigentlich lassen sich nur marginale Unterschiede zu den beiden Klassikern feststellen: Per Linksklick oder Auswahlrahmen werden einzelne Gefolgsleute selektiert. Am unteren Bildschirmrand erscheint daraufhin eine kurze Liste von Aktionen wie „Stillgestanden" und „Ziel angreifen". Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er von diesem Menü Gebrauch machen möchte oder nicht. Bedeutend schneller geht es nämlich über Mausklicks direkt in das Kartenfenster. Klickt man mit dem rechten Mausknopf auf eine feindliche Einheit, so wird ein Angriff gestartet – klickt man auf ein Stück Land, so interpretiert die Einheit den Befehl folgerichtig als „normalen" Marschbefehl. Auch die gewöhnlichen Zivilisten, die ohne spezielle Ausbildung für beliebige Arbeiten (Holz fällen, Erz abbauen etc.) eingeteilt werden können, interpretieren die Befehle stets richtig: Wird ein Baum angeklickt, so bedeutet das „Fällen", wird dagegen ein beschädigtes Gebäude angeklickt, so heißt es eben „Reparieren". Im hochauflösenden Grafikmodus mit 1.024x786 Pixeln ist dabei aber Vorsicht angeraten: Man übersieht gerne mal einen Baum oder ein Steinhäufchen und erteilt einen unbeabsichtigten Arbeitsauftrag. Wirklichen Sinn bekommt das erwähnte Aktionen-Menü, wenn es um das Errichten von Gebäuden oder das Gruppieren von Truppen geht. Selektiert der Spieler mehr als eine Einheit (maximal 25), so werden zwei weitere Buttons angezeigt – einer zum Gruppieren und einer zum Auflösen des Verbandes. Auf jegliche Änderung oder Ergänzung dieser bewährten Steuerungsvariante wurde (anscheinend absichtlich) verzichtet: Waypoints, unterschiedliche Angriffstaktiken oder ausgefeilte Patrouille-Befehle gibt es nicht. Wer sich – wie der Autor – zu den Lernfaulen... äh... Puristen zählt, wird dies ohnehin begrüßen. Sollte sich der eine oder andere gänzlich gegen die Umgewöhnung sträuben, so kann er über das Optionen-Menü übrigens auch die originale C&C-Maussteuerung einstellen.

Das Ressourcensystem: Vier Dinge braucht der Perser

Wie gestaltet man ein Warenwirtschaftssystem, das flexibler ist als Command & Conquer, den Spieler aber auch nicht mit seiner Vielfalt erschlägt wie einst Siedler 2? WarCraft 2 legte mit der Einteilung in Holz, Gold und Öl bereits ein akzeptables System vor, das Ensemble müßte nur noch leicht modifizieren werden. In Age of Empires gibt es insgesamt vier Kontostände, die den Vorrat an Nahrung, Bauholz, Steinen und Gold anzeigen. Diese Reihenfolge zeigt auch ungefähr die Wertigkeit der einzelnen Rohstoffe an. Nahrungsmittel beispielsweise können leicht und auf verschiedene Arten gewonnen werden: durch Pflücken von Beeren, durch Erlegen wilder Tiere, durch die Fischerei sowie durch Landwirtschaft. Während die ersten drei Möglichkeiten zu Beginn einer Mission unverzichtbar sind, gewinnt der landwirtschaftliche Getreideanbau im späteren

Der Editor

Noch nie war es so leicht, eigene Szenarien und Kampagnen zu erstellen! Age of Empires verfügt über einen voll im Spiel integrierten Editor, der in puncto Bedienerfreundlichkeit und Umfang keine Konkurrenz fürchten muß. Wie an der Bildfolge ersichtlich ist, klappt das Basteln eigener Missionen innerhalb von wenigen Minuten. Wer ein neues Szenario erstellen will, kann entweder eine völlig leere Karte nehmen und diese mit Flüssen, Seen, Bergen, Hügeln, Klippen und Bäumen selbst ausschmücken oder sich vom Programm eine zufällige Map berechnen lassen. Anschließend (oder parallel dazu) können sämtliche im Spiel vorkommenden Gebäude und Einheiten plaziert werden. Man kann unterschiedlichste Missionsziele festlegen sowie ein kurzes Briefing zusammenschreiben. Die fertige Karte kann gespeichert, gleich probegespielt und später auch nachbearbeitet werden. Mit dem sogenannten Kampagnen-Editor lassen sich bereits fertig entwickelte Karten zu Feldzügen von beliebiger Größe aneinanderreihen.



Schritt 1: Die Grundlage jedes selbstentworfenen Szenarios ist eine leere Karte. Wir wollen ein Artefakt auf einem Berg inmitten einer Flußinsel kreieren.



Schritt 2: Zuerst wird ein Berg aufgeschüttet und anschließend ein schmaler Fluß darum herum „gemalt". Ein kleiner Durchgang wird natürlich freigelassen.



Schritt 3: Die passende Dschungelatmosphäre wird durch einige Bäume erzeugt. Außerdem sollen dadurch die Sicht und das Durchkommen erschwert werden.



Schritt 4: Eine wunderbare Idee sind noch ein paar steile Klippen. Die sehen nicht nur schick aus, sondern hindern auch Boote an der Landung.



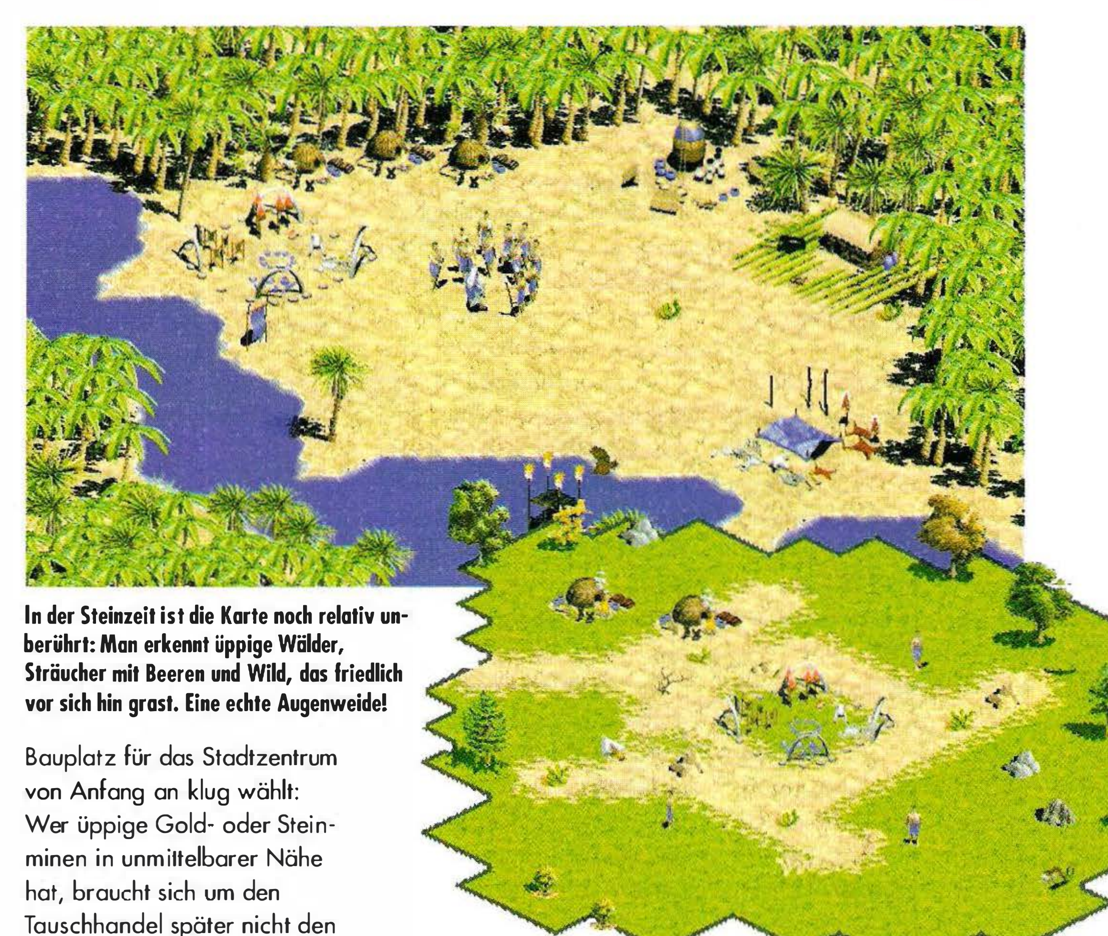
Schritt 5: Wer unser Artefakt erobern will, muß schon stark genug sein! Also plazieren wir in der Nähe des Übergangs ein paar schwer überwindbare Geschütztürme.



Schritt 6: Jetzt noch das Artfakt und ein paar Priester dazu. Voila: Fertig ist der „sagenumwobene heilige Berg inmitten des Dschungels", der Mittelpunkt unseres allerersten Szenarios.



Spiel zunehmend an Bedeutung. Zum einen, weil die Beerensträucher, die Wildvorkommen und die Fischgründe sich schnell erschöpfen, zum anderen, weil bestimmte Technologie-Upgrades den Output der Bauernhöfe mit der Zeit immer weiter steigern. Ebenso unkompliziert wie das Abbauen von Nahrung ist auch das Verschwenden: Jeder einfache Arbeiter, nahezu jede Militäreinheit und fast alle Technologie-Upgrades kosten Lebensmittel in rauhen Mengen. Der zweite Rohstoff – Holz – kommt lediglich in Form von Wäldern vor, die nicht mehr aufgeforstet werden können. Benötigt werden die Bretter beim Bau von Gebäuden, Bauernhöfen und Schiffen sowie bei der Produktion von mechanischen Truppen wie Ballistas und Katapulten. Steine und Gold sind eher seltene Güter, die in Form von kleinen Geröllhaufen an bestimmten Stellen der Karte plaziert sind und von den Dorfbewohnern per Spitzhacke abgebaut werden. Während Steine ausschließlich beim Bau von Mauern und Verteidigungstürmen Verwendung finden, wird der Goldvorrat des Spielers sowohl durch Gebäude-, Truppen- und Epochen-Upgrades als auch beim Bau besonders talentierter Einheiten – wie dem Priester oder dem Legionär – geschmälert. Sollte ein Spieler beim Erkunden der Karte nur bereits geplünderte Goldminen entdecken, so gibt es außerdem noch die Möglichkeit, die drei „minderwertigen" Ressourcen in Gold umzutauschen. Voraussetzung ist allerdings, daß sowohl der Spieler selbst als auch seine Gegner einen Seehafen errichten und sogenannte „Trade Boats" auf die Reise schicken. Besser fährt freilich derjenige Spieler, der den Bauplatz für das Stadtzentrum von Anfang an klug wählt: Wer üppige Gold- oder Steinminen in unmittelbarer Nähe hat, braucht sich um den Tauschhandel später nicht den Kopf zu zerbrechen.

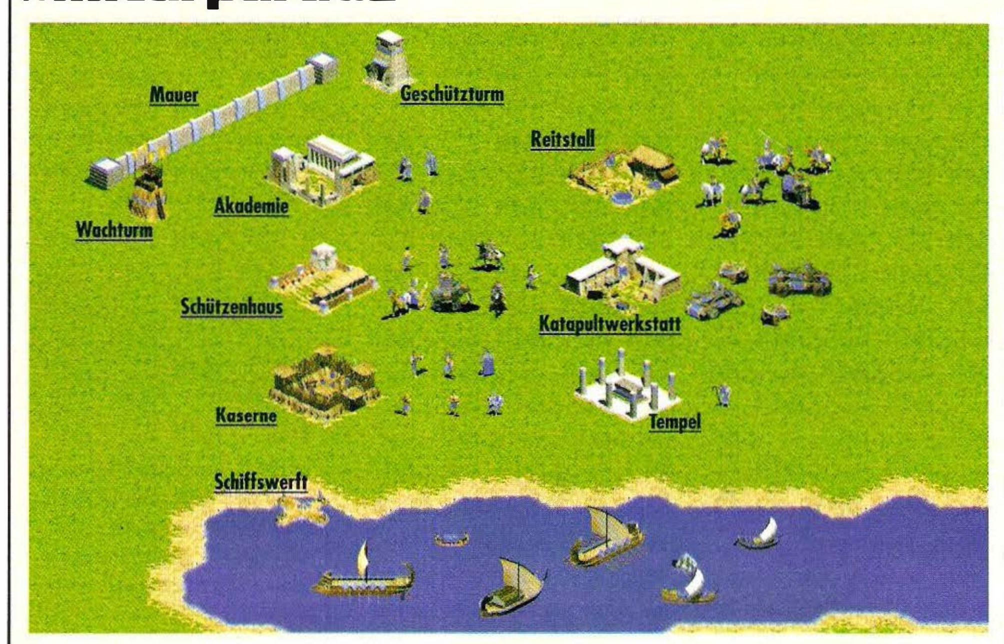


In der Steinzeit ist die Karte noch relativ unberührt: Man erkennt üppige Wälder, Sträucher mit Beeren und Wild, das friedlich vor sich hin grast. Eine echte Augenweide!

Der Technologiebaum: ein prächtiges Gewächs

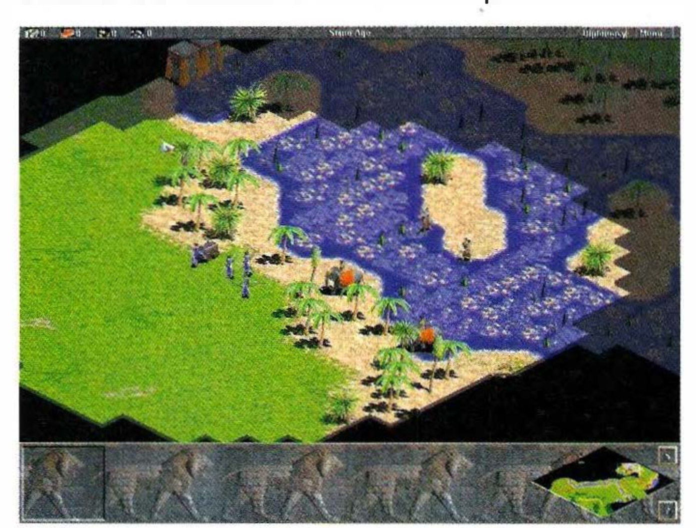
Wenn Sie Civilization 2 gespielt haben, ist ein weit verzweigter Technologiebaum für Sie nichts Fremdes – auch C&C 2 basiert in Grundzügen auf diesem Konzept. Stellt man die „Bäume" von C&C 2 und von Age of Empires aber direkt gegenüber, so wirkt der erstere wie ein kleiner Bonsai. Um den Vergleich mit der Pflanze beizubehalten: Der tragende Stamm ist bei Age of Empires das sogenannte „Stadtzentrum". Sobald das errichtet wurde, können Getreidespeicher, Lagerhäuser, Schiffswerften und Kasernen gebaut werden. Damit sind die Möglichkeiten der Stein-

Militärparade





zeit-Periode fürs erste ausgeschöpft. Wer 500 Nahrungsmittel gesammelt und mindestens zwei der vier Steinzeit-Gebäude errichtet hat, kann im Stadtzentrum die Erforschung des „Tool Age" in Auftrag geben (Anm.: Die genaue Übersetzung stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest). An diesem Knotenpunkt verzweigt sich der Baum ein zweites Mal: Der Marktplatz, der Bauernhof, die Mauer, der Wachturm und der Reitstall erscheinen im Baumenü. Außerdem bieten jetzt auch die älteren Gebäude andere und stärkere Einheiten an. Wer zwei der hinzugekommenen Gebäude aufgestellt hat, darf für den Preis von 800 Nahrungseinheiten ins dritte Zeitalter upgraden (Bronze-Zeit). Und wieder lassen sich neue Immobilien im Baumenü antreffen: der Tempel, das Regierungszentrum, die Katapult-Werkstatt und die Akademie. Das vierte und letzte Upgrade in die Eisenzeit bringt zwar keine neuen Gebäude, dafür aber eine Reihe von technischen Verbesserungen. Am Beispiel des Marktplatzes läßt sich das verdeutlichen: Hier werden keine Truppen, sondern ausschließlich Erfindungen produziert. Immer wenn ein neues Zeitalter erklommen wurde, kann für eine gewisse Menge Holz, Nahrung oder Gold weitergeforscht werden – was sofort zu höherem Output beim Ressourcen-Abbau führt oder einfach das Schrittempo der Zivilisten erhöht. Ähnliche Möglichkeiten bieten fast alle Gebäude: Man erforscht immer besserer Schilde, stärkere Waffen, neue Einheiten oder erhöht den Sichtradius, die Geschwindigkeit und die Treffsicherheit der Soldaten. Da in den meisten Missionen die Bodenschätze knapp sind, ist es bei Age of Empires von größter Wichtigkeit, nur die Technologien zu erforschen, die dann tatsächlich genutzt werden. Wer die Igel-Strategie fährt, muß frühzeitig den Steinabbau perfektionieren (Mauern und Geschütztürme). Wer hingegen Priester einsetzen will, um fremde Truppen zu „konvertieren", sollte alle Tempel-Upgrades durchführen und außerdem einen effizienten Goldabbau im Auge behalten, da gerade dieser Zweig tonnenweise Gold verschlingt.



Verfolgungsjagd auf ägyptisch: In dieser Mission muß der Spieler einen Schatz (kleiner blauer Wagen) sicher durch das Feindesland geleiten.



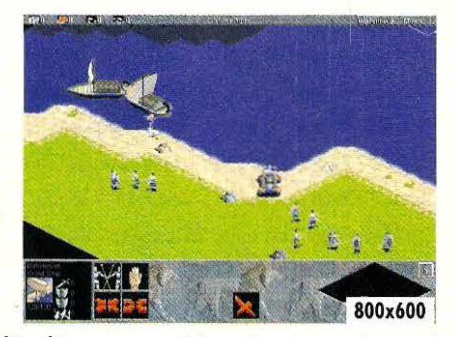
Der Ausschnitt demonstriert den Vorteil von Bogenschützen und Katapulten. Selbst hohe Klippen und Mauern können ihre Geschosse nicht stoppen.

Die Grafik: Nichts steht still

Während andere Strategiespiele oft 2trotz" ihrer Grafik gespielt werden, macht Age of Empires genau deswegen so viel Spaß. Im Grunde genommen war kein anderes Spiel dieser Gattung bisher so opulent animiert. Bereits in den frühesten Spielphasen – also wenn der Spieler noch im Jäger-und-Sammler-Stadium festhängt – ist jede Bewegung der „Villager" eine Augenweide. Egal ob bei der Elefanten-, Antilopen- oder Löwenjagd – stets hat man den Eindruck, eine echte Jagdszene live mitzuerleben. Die Jäger schleudern ihre Mini-Speere auf das Wild, die Tiere hetzen im wilden Galopp davon oder greifen ihrerseits an. Wenn es Göttin Diana mit den Jägern gut meinte, beginnen sie sofort, die Beute fachmännisch in kleine Portionen zu zerlegen und ins Stadtzentrum zu tragen. Das gleiche gilt natürlich auch für Holzfäller, Gold- und Steinminenarbeiter, Bauern, Beerensammler sowie für Baumeister und Reparaturleute: Man erkennt selbst das kleinste Detail bei jeder Verrichtung. Wenn die erste Spielphase erst einmal überstanden ist und ein funktionierendes kleines

Die Grafikmodi







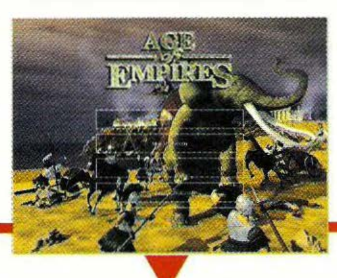
Age of Empires kann in drei verschiedenen Grafikauflösungen gespielt werden. Der Spieler mit der größeren Bildschirm-Diagonale ist klar im Vorteil, da im Modus mit 1.024x768 Pixeln natürlich deutlich mehr Details zu sehen sind. Wer einen 17-Zoll-Monitor benutzt, sollte unbedingt die höchste Auflösungsstufe anwählen. Erst unterhalb von 15 Zoll muß man auf 800x600 oder 640x480 heruntergehen.



Die Spielmodi

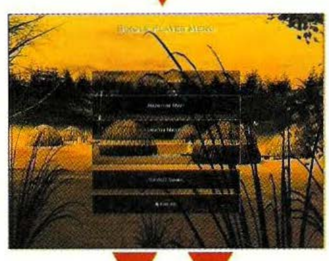
Ein wenig Abwechslung gefällig? Für einen einzelnen Spieler bietet Age of Empires nicht nur zahlreiche fertig designte Kampagnen, sondern auch einen Deathmatch-Modus gegen mehrere computergesteuerte Völker. Wer ein Szenario frisch aus dem Internet gezogen hat, kann dieses über den Menüpunkt „Szenarios" einladen.

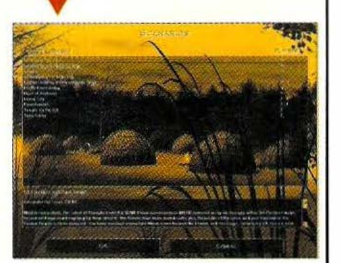
Die Option „Random Map" (Zufällige Karte) funktioniert ähnlich wie der Deathmatch-Modus, man



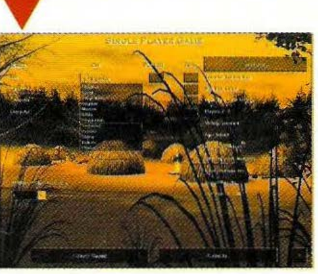
kann allerdings auch andere Missionsziele als „Vernichten aller Gegner" festlegen. Wer gegen menschliche Mitspieler antreten will, kann sich auf fünf verschiedene Arten mit den Gegnern verbinden. Angeboten werden LAN, TCP/IP, Modem-Link, serielles Kabel sowie Microsofts hauseigene Internet Gaming Zone.











Dorf errichtet wurde, fällt es selbst einem bescheidenen Zeitgenossen schwer, den Stolz zu unterdrücken. Das wunderschön animierte Sägen, Ernten und Graben am Bildschirm kommt nämlich auf indirekte Weise wieder der Spielmotivation zugute: Etwas so Schönes will man partout nicht an den Feind verlieren. Deswegen wird weiter aufgerüstet. Wie bereits erwähnt, muß für jede Waffengattung ein spezielles Gebäude errichtet werden. Obwohl jedes der zwölf Völker landestypisch designte Gebäude hat – die sich nach jedem Upgraden in spätere Epochen immer prunkvoller und völlig andersartig präsentieren – läßt sich hier der Hebel der Kritik ansetzen: Für einen Einsteiger sehen die meisten Bauwerke gleich aus. Wenn man sich die einzelnen Standorte von Katapultwerkstatt, Kaserne, Reiterhof und Akademie nicht genau einprägt, muß man nach jedem Upgrade noch einmal alle Gebäude durchklicken, um genau zu wissen, welche Einheit wo produziert werden kann. Die fertigen Einheiten entschädigen aber für diese Verwirrung. Genau wie die einfachen Arbeiter sind alle Bogenschützen, Reiter und Fußsoldaten wirklich famos animiert. Auch wenn sie in Wartestellung einfach nur im Lager bleiben, sind alle Einheiten in ständiger Bewegung: Elefanten „trompeten" alle naselang, Kavalleriepferde scharren nervös mit den Vorderhufen, und die Bogenschützen lassen ihren Blick prüfend über die Landschaft streifen.



Jedem Monumentalfilm würde diese Schlacht alle Ehre machen. Beachten Sie die vielen Details – auch Einheiten des selben Typs sehen völlig anders aus.





Oben: Bei Holzknappheit müssen die Arbeiter oft verfrachtet werden.

Das Terrain: Berg- und Talfahrt

Kommt es schließlich zum Kampf, so wird die Fülle an Animationen geradezu verschwenderisch. Während etwa Kampfelefanten langsam und gemächlich herumstapfen, stürmt die Kavallerie im vollen Galopp auf den Gegner zu – das Schwert kampfbereit in die Höhe gerissen. Obwohl in der Gegenwart angesiedelte Echtzeit-Strategiespiele es mit beeindruckenden Explosionseffekten bedeutend leichter haben („Schau mal, was für ein schöner Atompilz!"), stellt Age of Empires auch hierbei die Konkurrenz in den Schatten. Je nach Entwicklungsstadium sieht jeder Pfeil, jeder katapultierte Speer und jeder brennende Teerklumpen ein bißchen anders aus. Das Ableben tödlich verletzter Einheiten wurde ebenfalls spektakulär in Szene gesetzt: Katapulte und Ballistas krachen unter einer Staubwolke zu einem Bretterhaufen zusammen, tote Elefanten plumpsen blutüberströmt zur Seite, und Pferde bäumen sich ein letztes Mal wiehernd auf. Wie in WarCraft 2 bleiben die Überreste eines Scharmützels (Gerippe, Blut und Ausrüstung) noch einige Sekunden liegen, verrotten dann aber rasch, um den Blick auf die unberührte Erde freizu-

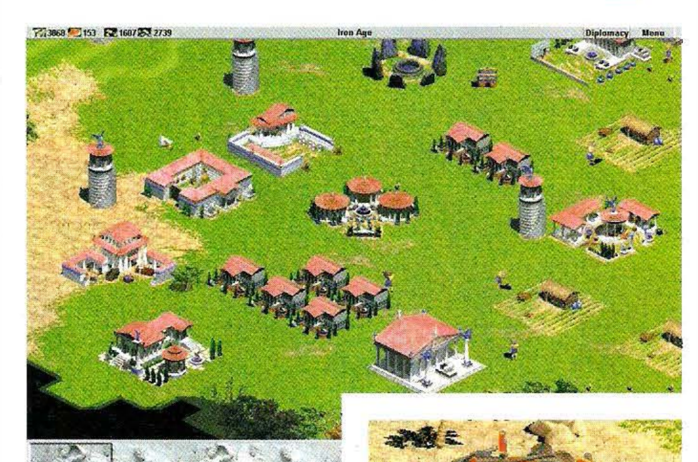


geben. Die wird übrigens genau so detailreich wiedergegeben wie ihre Bewohner. Gezeigt wird die Flora unterschiedlichster Klimazonen von Palmen über Laubwälder bis hin zu nördlichen Tannenlandschaften. Durch die feste Kameraperspektive (von schräg oben) sind unterschiedliche Höhenstufen stets gut zu erkennen. Während steile Abhänge und Klippen natürlich sofort ins Auge stechen, behalf man sich bei kleinen Hügeln durch einen treppenartigen Aufbau. Wenn ein Soldat eine Anhöhe passiert, so ist seine Verlangsamung bergauf bzw. sein Tempogewinn bergab deutlich zu erkennen. Angesichts dieser Detailverliebtheit wirkt das „Hidden Terrain" (eine schwarze Fläche über dem unentdeckten Territorium) leider arg klobig: Anstatt die Landschaft in einem exakt gekrümmten Kreis um einen Spähtrupp aufzudecken, wählten die Ensemble Studios den etwas gewöhnungsbedürftigen Quadratfelder-Look (siehe Screenshots). Wenn ein Teil der Karte zwar erkundet, aber längere Zeit nicht mehr betreten wurde, bleibt das Terrain durch einen grauen Schleier sichtbar, feindliche Truppenbewegungen werden unter diesem „Nebel des Krieges" allerdings nicht angezeigt.

Der Sound: Viel Lärm um nichts

Mit einem „rock'n'rolligen" Soundtrack, wie ihn C&C einst bot, kann Age of Empires natürlich nicht aufwarten – er wäre in der historischen Kulisse auch völlig fehl am Platz. Dafür kann sich der Spieler mit verschiedenen Musikstücken der Monumentalfilm-Machart berieseln lassen. Da das Spiel auf einer einzigen CD-ROM ausgeliefert wird, erreicht die Begleitmusik leider „nur" eine Gesamtlänge von rund 35 Minuten. Überschlägt man die Zeit, die ein Spieler für jede einzelne Kampagne vor dem Bildschirm verbringt – schätzungsweise über 20 Stunden –, so wäre ein abwechslungsreicher und dynamischer Midi-Soundtrack sicherlich die bessere Alternative gewesen. Wer die Begleitmusik abstellt und statt dessen seine Lieblings-CD im heimischen Player laufen läßt, bekommt ohnehin genug Soundeffekte geboten: Auch wenn gerade nichts Weltbewegendes passiert, kreischen im Hintergrund gelegentlich Raubvögel, das Meer rauscht oder Löwen brüllen. Um den Spieler nicht gänzlich zum Wahnsinn zu treiben, werden natürlich nur solche Geräusche laut eingespielt, deren Urheber direkt im Blickfeld liegt. Verschiebt man den Kartenausschnitt also auf eine Gruppe von Holzfällern, so hört man die Axtschläge besonders deutlich, geht man aber weiter zum Kampfgetümmel, so hört man vor allem Säbelgerassel und Schreie. Apropos „Schreien": Den einen oder anderen Wutausbruch wird sich selbst der versierteste Spieler ab und an nicht verkneifen können. Im moderaten Schwierigkeitsgrad sind manche Missionen nämlich so schwierig, daß ohne mehrmaliges Speichern und Laden überhaupt nichts läuft. Für den Fall, daß Sie sich im Laufe der Zeit allzu schnell verbessern: Nach „Easy" und „Moderate" gibt es auch noch „Hard" und „Hardest"...

Thomas Borovskis ■

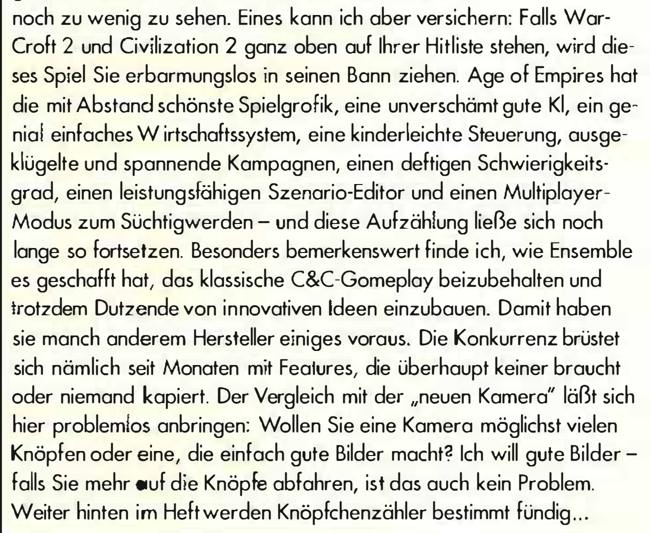


Nach jedem Epochen-Upgrade sehen alle Gebäude völlig anders aus.



Oben: Getötete Einheiten „verrotten" erst nach einiger Zeit...

Statement



Falls Sie es bis jetzt noch nicht gemerkt haben: Für mich ist Age of Empires DER Strategietip schlechthin. Den Fehler, Microsofts Neuerscheinung als den Sieger des Echtzeitstrategie-Rennens 1997 zu bezeichnen, werde ich jetzt allerdings nicht machen – vom großen Herausforderer Starcraft war dafür einfach noch zu wenig zu sehen. Eines kann ich aber versichern: Falls WarCroft 2 und Civilization 2 ganz oben auf Ihrer Hitliste stehen, wird dieses Spiel Sie erbarmungslos in seinen Bann ziehen. Age of Empires hat die mit Abstand schönste Spielgrafik, eine unverschämt gute KI, ein genial einfaches Wirtschaftssystem, eine kinderleichte Steuerung, ausgeklügelte und spannende Kampagnen, einen deftigen Schwierigkeitsgrad, einen leistungsfähigen Szenario-Editor und einen Multiplayer-Modus zum Süchtigwerden – und diese Aufzählung ließe sich noch lange so fortsetzen. Besonders bemerkenswert finde ich, wie Ensemble es geschafft hat, das klassische C&C-Gameplay beizubehalten und trotzdem Dutzende von innovativen Ideen einzubauen. Damit haben sie manch anderem Hersteller einiges voraus. Die Konkurrenz brüstet sich nämlich seit Monaten mit Features, die überhaupt keiner braucht oder niemand kapiert. Der Vergleich mit der „neuen Kamera" läßt sich hier problemlos anbringen: Wollen Sie eine Kamera möglichst vielen Knöpfen oder eine, die einfach gute Bilder macht? Ich will gute Bilder – falls Sie mehr auf die Knöpfe abfahren, ist das auch kein Problem. Weiter hinten im Heft werden Knöpfchenzähler bestimmt fündig...

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 210 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	91%
Sound	85%
Handling	85%
Multiplayer	94%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 90,-



Private Eye

Fallobst

Philip Marlowe ist einer der berühmtesten Detektive der Filmgeschichte. Der aus Schwarzweiß-Streifen der 40er Jahre bekannte Schnüffler befindet sich stets in der publikumswirksamen Umgebung von Alkohol, Zigaretten und schönen Frauen – und nebenbei löst er auf brachiale Art die verzwicktesten Fälle.



Ungeheuer männlich präsentiert sich Philip Marlow in Private Eye. Nur in den kaum animierten Videos ist der Detektiv zu sehen.

Ein Mann ist verschwunden. Nichts Ungewöhnliches in einer Stadt wie Los Angeles, Orfamay Quest macht sich dennoch Sorgen um ihren Bruder. Als schüchterne junge Frau traut sie sich nicht, zur Polizei zu gehen, und deshalb vertraut sie Marlowe den Fall an. Zwar ist der nicht eben ihr Typ, dennoch arbeitet sie so gut es eben geht mit ihm zusammen. Schon bald findet Marlowe Spuren ihres Bruders, außerdem Drogenhändler, Schauspielerinnen sowie etliche Leichen. Mit dem Einsatz von Gewalt und markigen Sprüchen agiert der Detektiv genau so, wie man es aufgrund der Filme mit Bogart oder Powell erwarten darf.

Statement



Mit schöner Grafik und guter Story allein ist heutzutage kein Staat mehr zu machen. Während andere Adventures den Spieler mit voll animierten, bildschirmfüllenden Videos und vor allem einer weit verzweigten und kniffligen Rätselfolge lange Zeit bei Laune halten, kann Private Eye nur als kurzweiliger, bestenfalls aber abendfüllender Fernsehersatz dienen.



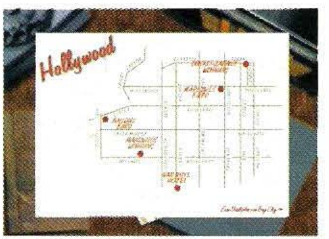
The Little Sister

Die Bedienung erfolgt über ein einfaches Point&Click-Interface, das entfernt an das Interaktiver Spielfilme erinnert. Durch kaum animierte Videos wird die Detektivstory erzählt, die auf Raymond Chandlers Roman The Little Sister basiert. Verzweigungen in der Story werden mit der Maus in Auftrag gegeben, ebenso Objektmanipulationen in den Standbildern. Die Darstellung der Personen orientiert sich stilistisch an den farbarmen Illustrationen des frühen Art deco, die gerenderten Hintergründe passen leider überhaupt nicht dazu. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, Hin- und Beweise zu sammeln, die den Fall aufklären können, ohne jedoch dabei einen Zusammenstoß mit der Polizei zu riskieren. Leider bleibt der spielerische Anspruch dabei auf der Strecke, da sich die Tätigkeiten des virtuellen Marlowe auf das Einsammeln von Gegenständen und das Klicken durch die Story beschränken.

Harald Wagner ■



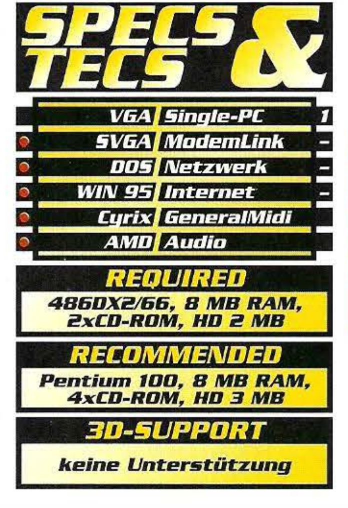
Marlowes Schreibtisch: Hier lassen sich die gesammelten Informationen ins Gedächtnis zurückrufen.



Mit Hilfe solcher Karten bewegt man sich zwischen den einzelnen Locations umher.



Natürlich darf in einer stilechten Detektivgeschichte der 30er Jahre der Frauentypus „undurchschaubarer Filmstar" nicht fehlen.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	-
AMD		Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 3 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Adventure	
Grafik	45%
Sound	60%
Handling	72%
Multiplayer	-
Spielspaß	40%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-

Virtua Fighter 2

And the Beat goes on

Vor über einem Jahr konnte Sega einen neuen Standard für Kampfsportspiele setzen. Virtua Fighter überzeugte damals nicht nur durch sensationelle Grafik, sondern vor allem durch überragende Spielbarkeit. Jetzt erscheint endlich der zweite Teil, mit dem sich Sega noch einmal selbst übertreffen möchte.

Schon vor einem Jahr setzte Sega voll auf Windows 95 und DirectX. Was sich damals aufgrund der geringen Absatzzahlen des Betriebssystems als Flop herausstellte, kann sich nun bezahlt machen. Auch Virtua Fighter 2 verwendet DirectX und gestattet Besitzern eines Prozessors mit MMX farbenfrohes HighColor. Wer über eine 3D-Beschleunigerkarte verfügt, wird aber zunächst enttäuscht werden. An einer Unterstützung von Direct3D wird noch gearbeitet; sie muß wohl als Patch nachgeliefert werden. Übrigens wird es auch für Worldwide Soccer und Sega Rally kostenlose Updates geben, mit denen die Verwendung von Direct3D möglich wird.

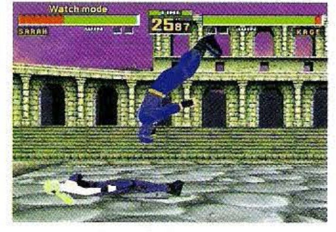
Zwei neue Charaktere

Insgesamt stehen bei Virtua Fighter 2 zehn Charaktere zur Verfügung, d. h. die beiden neuen Recken Shun und Lion gesellen sich zu den schon

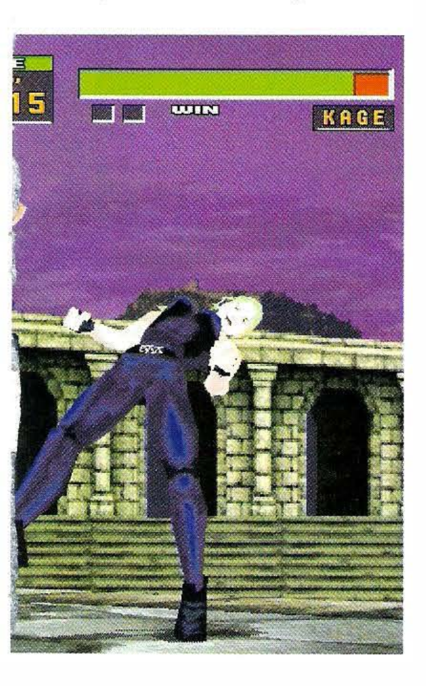




bekannten Gesichtern. In den bereits bekannten Modi können Sie sich wieder als Meister der Kampfkunst beweisen und Ihre Gegner aus diversen Turnieren treten. Besonders interessant ist die Spielart „Ranking", bei der Ihre Aktionen vom Computer bewertet werden – für spektakuläre Schläge gibt es genauso Punkte wie für das extrem schnelle Ausschalten eines Gegenspielers. Wählen Sie die Einstellung „Expert", so wird Ihre Kampftechnik und -methodik vom Rechner analysiert und gespeichert, um Sie später mit den eigenen Waffen zu schlagen. Das Spiel wird so auf Dauer immer schwieriger, Sie müssen sich ständig neue Kombinationen einfallen lassen.
Dazu steht Ihnen allerdings ein gewaltiges Repertoire zur Verfügung. Es gibt viele Gerüchte über die Anzahl der



Der Ninja Kage beherrscht einen spektakulären „Finishing Move".



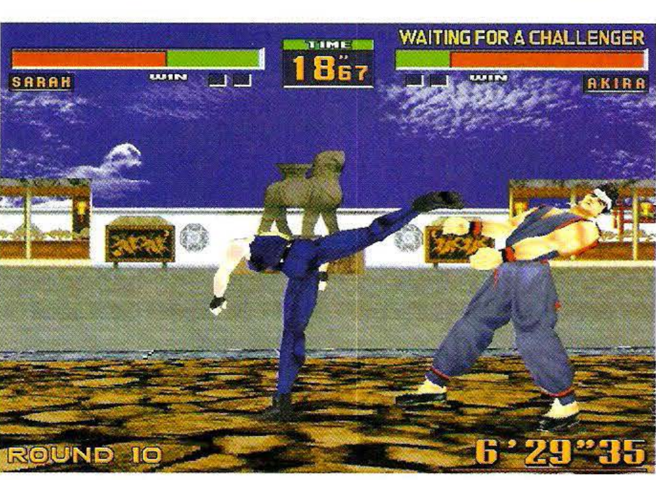


Wolf checkt seine Gegner mit dem Knie – eine mörderische Attacke.

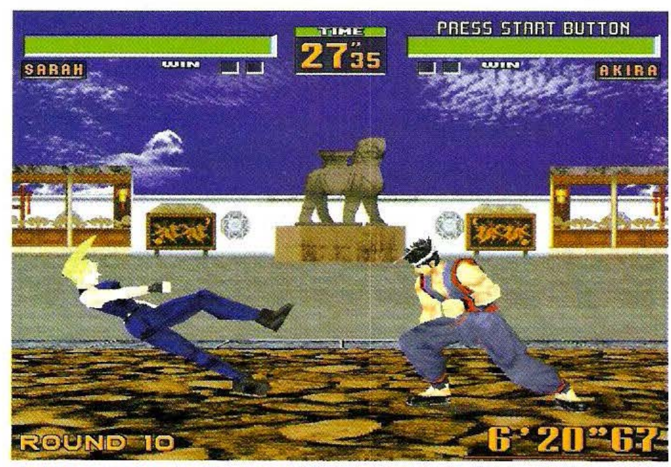
Schlagmöglichkeiten, und obwohl niemand den genauen Wert kennt, munkeln Insider von mehr als 30 Special Moves pro Charakter. Das mag jetzt zunächst abschreckend klingen, aber Virtua Fighter 2 ist grundsätzlich sehr leicht zu erlernen. Wenn Sie über Tastatur oder ein Joypad mit mehr als zwei Buttons spielen, so ist jeweils eine Taste für Verteidigung, Faustangriff und Fußtritt zuständig. Der Rest wird mit dem Steuerkreuz erledigt. Dabei bleibt Virtua Fighter 2 stets logisch: Ein normaler Fußtritt wird bei vielen Kämpfern ausgeführt, indem man das Steuerkreuz nach rechts bewegt und die entsprechende Taste drückt. Wollen Sie diesen Tritt nun verstärken, so bewegen Sie das Steuerkreuz zweimal schnell nach rechts, gefolgt von einem kurzen Tastendruck. So verhält es sich mit nahezu allen Special Moves, lediglich auf das richtige Timing kommt es an.

Deckungsarbeit

Der große Reiz an Virtua Fighter 2 ist jedoch die Möglichkeit, Schläge des Gegners im Ansatz erkennen zu können. Im Gegensatz zu vielen anderen Kampfsportspielen kann man bereits in der Anfangsphase einer Bewegung, also im ersten Bruchteil einer Sekunde, ausmachen, auf welche Körperpartie es Ihr Gegner abgesehen hat. Nun können Sie reagieren und entweder eine entsprechende Konterattacke ausführen oder



Sarah schleudert Akira mit einem gewaltigen Tritt fast aus dem Ring...



Akira revangiert sich mit einem seiner gefürchteten Fauststöße.

einfach versuchen, den Schlag zu blocken. Wenn Ihnen das gelingt, haben Sie gegenüber Ihrem Herausforderer einen großen Vorteil: Er muß seine Bewegung beenden und ist deshalb für einen kurzen Augenblick ohne Deckung. Genau dieser Moment kann nun gnadenlos ausgenutzt werden, um einen entscheidenden Treffer zu landen. Sich jetzt auf der sicheren Seite zu wähnen, kann sich allerdings als Fehler herausstellen, denn es gibt einige Moves, bei denen Bewegungen fließend ineinander übergehen – ein vorschneller Angriff könnte wiederum eine Lücke in Ihrer Deckung entstehen lassen.
Das einzige Problem: All diese Feinheiten fallen bei oberflächlicher Betrachtungsweise kaum auf. Man könnte meinen, Virtua Fighter 2 wäre ein x-beliebiges Prügelspiel mit ganz netten Animationen. Es ist allerdings weit



Lau blockt einen Tiefschlag von Sarah und führt einen Gegenangriff aus.



In diesem Untermenü wählen Sie einen der zehn Kämpfer aus.

mehr, denn das Wechselspiel aus Aktion und Reaktion kann kein anderer Vertreter des Genres so überzeugend darstellen – dabei handelt es sich um eine der wichtigsten Komponenten des Kampfsports, die deshalb auch bei Computerspielen berücksichtigt werden sollte.

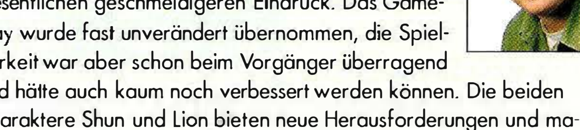




Jacky besitzt gegenüber seinen Gegnern einen ganz klaren Reichweitenvorteil.

Gewinnt man einen Kampf, so wird eine kurze, aber gelungene Animation eingespielt.

Statement




Virtua Fighter bleibt Klassenprimus unter den Kampfsportspielen. Beim zweiten Teil wurde viel Detailarbeit geleistet, vor allem die Grafik macht nun einen wesentlichen geschmeidigeren Eindruck. Das Gameplay wurde fast unverändert übernommen, die Spielbarkeit war aber schon beim Vorgänger überragend und hätte auch kaum noch verbessert werden können. Die beiden Charaktere Shun und Lion bieten neue Herausforderungen und machen Virtua Fighter 2 auch für Käufer des ersten Teils interessant.

Schneller Rechner

Grafisch hat sich Sega im Vergleich zum Vorgänger noch einmal mächtig ins Zeug gelegt. Die Animationen sind nicht nur geschmeidiger, sondern verfügen zusätzlich über mehr Frames und wirken deshalb noch realistischer. Darüber hinaus wurde an den Umgebungsgrafiken gearbeitet, in denen nun viele kleine Details zu erkennen sind. In diesen Genuß kommen allerdings nur Besitzer eines leistungsstarken Rechners. Um Virtua Fighter 2 mit allen Details spielen zu können, sollte man schon über einen Pentium 166 verfügen – ansonsten muß man Abstriche bei der Hintergrundgrafik machen, was aber den Spielspaß natürlich nicht sonderlich beeinträchtigt. Die 16 Bit-Farbpalette läßt sich zwar bei einem vorhandenen MMX-Prozessor aktivieren, selbst auf einem Pentium 200 lief Virtua Fighter 2 aber nicht mehr ganz ruckelfrei. Abhilfe kann hier nur der angekündigte Patch für Direct3D-Unterstützung schaffen. Zumindest Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte sollten dann in der Lage sein, die temporeichen Schlagabtausche in ihrer ganzen Farbenpracht zu genießen.

Oliver Menne ■

Die Neuen









Lion wurde von der Fangemeinde außerordentlich positiv aufgenommen.

Shun macht stets einen angetrunkenen Eindruck und wird dadurch unberechenbar.

Mit Virtua Fighter 2 kommen zwei neue Charaktere ins Spiel. Der betagte, aber quicklebendige Shun verfügt über eine ganze Palette an sehenswerten Aktionen, der Griff zur mit Reiswein gefüllten Flasche natürlich inbegriffen. Generell macht Shun den Eindruck, stets angeheitert in einen Kampf zu gehen – seine Moves sind daher sehr langsam, aber auch unberechenbar. Lion ist der zweite Neuzugang. Er hat einen sehr harten Kampfstil und beherrscht einige gemeine Fußtritte. Die Fangemeinde rund um Virtua Fighter hat Lion sehr positiv aufgenommen, so daß Sega wieder einmal danebengegriffen hat. Warum? Schon beim ersten Teil wollte man Akira als strahlenden Helden etablieren, die Mehrheit bevorzugte jedoch Jacky Bryant aufgrund seiner höheren Reichweite. Beim zweiten Teil konzentrierte man sich auf Jacky, der dann – wegen Lion – schon wieder ein wenig ins Abseits gedrängt wurde. Das hört sich jetzt alles ein wenig seltsam an, schließlich handelt es sich „nur" um ein Computerspiel. Tatsache ist jedoch, daß sich im Internet jede Menge Fan-Pages finden lassen, auf denen solche Diskussionen an der Tagesordnung sind – und auch in den Spielhallen kann man manchmal den einen oder anderen Wortwechsel mitbekommen.



Im letzten Level kämpft man unter Wasser gegen Dural. Ein Wesen, das alle Special Moves der anderen Charaktere beherrscht.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 370 MB

3D-SUPPORT
in Vorbereitung



RANKING

Action	
Grafik	85%
Sound	81%
Handling	90%
Multiplayer	92%
Spielspaß	88%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-



Dark Earth

Feind im Blut

Wer das ewig schöne Wetter in Kevin Costners Waterworld als angenehme Begleiterscheinung der postnuklearen Welt empfindet, wird von Kalistos Endzeitvision enttäuscht sein: Die dünne, wenig Schutz bietende Atmosphäre ist mit giftigen Dämpfen durchsetzt und ständig wolkenverhangen. Nur auf einigen sehr hohen Bergen kann die Sonne noch ihre wärmenden Strahlen zu Boden bringen.

So darf es nicht verwundern, daß die wenigen Überlebenden des Atomkriegs ihre Stalliten genannten Städte unter diesen Wolkenlücken errichteten und die Sonne zu ihrer Gottheit erklärten. Die Priester halten die gesamte Macht in den Händen, die sie weise und bedacht einsetzen. Allerdings hat nicht jeder auf den sonnendurchfluteten Gipfeln Platz, und so bilden sich um der Fuß der Städte Slums, in denen die Konkaliten genannten Mutanten und anderes niederes Volk leben. Um sich vor Übergriffen zu schützen, bauen die Priester eine Armee auf – und damit einen Feind in den eigenen Reihen. Denn Dhorkan, Anführer der Truppen, plant mit Hilfe der Konkaliten die Machtübernahme.

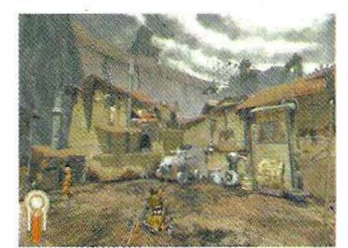
Desinfektion

Der junge Soldat Arkhan wird von Dorkhan zum Wachdienst abkommandiert, er soll ein Treffen von Priestern beschützen. Doch leider kommt Arkhan zu spät und kann gerade noch eine Priesterin vor dem Tod bewahren, alle anderen Anwesenden wurden Opfer der Konkaliten. Auch Arkhan bekommt etwas ab: Er wird mit einer unbekannten Krankheit infiziert und muß zusehen, wie sich sein Körper in einen siechenden Fleischklumpen verwandelt. Da er am Leben hängt und noch einige Male seine Freundin Kalhi in die Kaserne einschmuggeln möchte, macht sich Arkhan auf die Suche nach einer Medizin.
Zwar ist sein Vater Heiler und steht auf seiner Seite, doch für die meisten Bewohner der Stadt stellt der mißgestaltete Arkhan eine Verkörperung des Bösen dar. So fragt er jeden

um Rat, der ihm über den Weg läuft, leider enden die Gespräche meist in einer blutigen Auseinandersetzung. Da der scheinheilige Dorkhan nach dem Attentat die Priester unter seinen speziellen Schutz gestellt und sie damit quasi entmachtet hat, sind die weniger durchgeistigten Priester tatkräftig dabei, die alte Ordnung wieder herzustellen. Die Suche nach einem Heilmittel führt Arkhan auch in den unteren Teil der Stadt, wo er zwar nicht wegen seines Äußeren diskriminiert wird, sich aber jede Hilfestellung erkaufen muß. Die Zeit Arkhans ist knapp: Jede verstreichende Minute bringt ihn näher an seinen Tod.


Die Lichteffekte und Schattenwürfe werden stets neu berechnet. Dadurch entstehen teils gespenstische Effekte.


Nur mit Kalhis Hilfe gelingt es dem Helden, den unteren Teil der Stadt aufzusuchen.

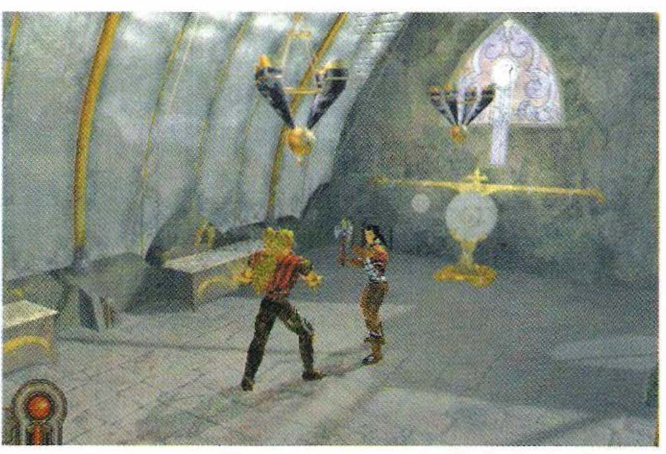

Die untere Stadt erinnert stark an Szenarien aus dem Spielfilm Waterworld.

Kunsthandwerk

Arkhan wird wie Twinsen aus Little Big Adventure oder Edward Cranby aus Alone in the Dark gesteuert, es gibt drei Verhaltensmodi und ein riesiges Inventar. Die Bedienung ist sehr einfach gehalten und kommt mit acht Tasten aus. Dennoch sind all die für ein Adventure üblichen Aktionen wie reden, nehmen, geben etc. möglich, auch der Kampf geht leicht von der Hand. Spiele dieser Art scheinen offenbar nur eine geringe Rätseldichte zu ermöglichen, denn genau wie seine Artverwandten kann auch Dark Earth keinen echten Adventure-Fan ins Grübeln bringen. Dennoch treibt das Spiel seine spannende Hintergrundgeschichte auf sehr kurzweilige Art voran, die hollywoodreif vertonte Sprachausgabe ist hierzu das wichtigste Mittel. Dem Spieler wird auf diese Weise stets mitgeteilt, was er zu tun hat – nur wo er es zu tun hat, wird meist verschwiegen. Der Spieler lernt die recht große und sehr verschlungene Stadt bald in allen Details kennen, da er ständig auf der Suche ist.

Neben der Story hat die Grafik den wichtigsten Anteil an der großartigen Atmosphäre, die Dark Earth erzeugt. Die gewagte Mischung aus Jugendstil, Mittelalter und Müllhalde ist eine glaubwürdige Darstellung der Postapokalypse, wie sie auch in diversen Filmprojekten nicht besser stattfand. Für jede Location existieren eine Handvoll vorberechneter Grafiken, auf welche die einzelnen Spielfiguren perspektivisch korrekt plaziert werden. Dies wirkt zwar etwas künstlich, da alle Grafikobjekte aber ausnehmend schön designt wurden, kann man dies den Programmierern jedoch verzeihen.

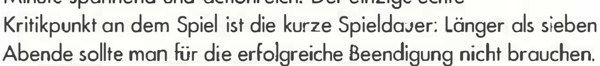
Harold Wagner ■

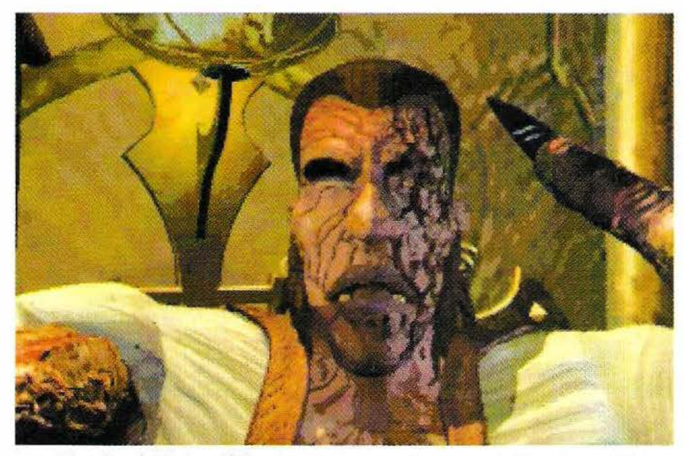

Im regierungseigenen Trainingsraum kann man seine Waffenfertigkeit verbessern. Im späteren Spiel geht dies nur auf unfreundliche Weise.

Statement



Sehr viel Story und recht wenige Rätsel, die diese Bezeichnung verdienen würden, machen aus Dark Earth ein ungewöhnliches Spiel. Während Interaktive Spielfilme ebenfalls solche Attribute tragen und stets zum Gähnen verleiten, ist Kalistos Adventure jede Minute spannend und actionreich. Der einzige echte Kritikpunkt an dem Spiel ist die kurze Spieldauer: Länger als sieben Abende sollte man für die erfolgreiche Beendigung nicht brauchen.




In zahlreichen bildschirmfüllenden Videos werden längere Handlungsstränge dargestellt. Hier Arkhans wenig dekorative „Verwandlung".

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8MB RAM
4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 300 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action-Adventure

Grafik	85%
Sound	78%
Handling	75%
Multiplayer	-
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Kalisto
Preis	ca. DM 100,-

Dark Reign

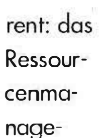
Cool Water

Wasser und Echtzeitstrategiespiele haben eines gemeinsam: Den einen steht's bis zum Hals, die anderen können gar nicht genug davon bekommen. Der Kampf um die letzten Wasser-Reserven steht auch im Mittelpunkt der Story zu einem der wohl begehrtesten Echtzeitstrategiespiele dieses Jahres: Dark Reign von Activision. Auf der Liste der Features findet man u. a. 3D-Terrain, realistische Sichtverhältnisse, ein innovatives Waypoint-System, Karten- und Mission-Editoren und natürlich die beste Künstliche Intelligenz in der westlichen Hemisphäre. Der Vorschußlorbeeren sind genug verteilt, jetzt zählen die Fakten: Was ist wirklich dran am Hype um Dark Reign?



Entdeckt: Das feindliche Camp dürfte den Attacken nicht lange standhalten. In der Leiste am rechten Bildschirmrand wird die Einheiten-KI eingestellt.

Daran hat sich seit den Sturm & Drang-Zeiten von Luke Skywalker nichts geändert: Wenn's Ärger in der Galaxis gibt, liegt's meistens an einem übergeschnappten Imperium. Genau das ist Ihr Problem bei Dark Reign: Die Imperialen reißen sich die verbliebenen Trinkwasser-Vorkommen des Universums unter den Nagel und bedrohen alle widerständischen Völker mit dem sogenannten „Desiccator", der ganze Planeten in Minutenschnelle förmlich austrocknet, indem er ihnen alle Wasserstoffmoleküle entzieht. Als sich das aufständische „Freiheitskorps" formiert, bricht ein mörderischer Bürgerkrieg aus, den nur ein neuentdecktes Element eines verschollenen Wissenschaftlers beenden kann. Bevor es zum finalen Entscheidungskampf kommt, sind zwei Kampagnen auf imperialer bzw. rebellischer Seite mit jeweils einem Dutzend Schlachten durchzustehen.



Um die Errichtung der 35 frei plazierbaren Gebäude kümmern sich die mobilen Konstruktionseinheiten, die im Hauptquartier produziert werden. Wenn Sie einem dieser knallgelben Fahrzeuge einen Bau-Auftrag erteilen, setzt es sich in Bewegung und stellt die Anlage an der vorgesehenen Stelle auf. Besonderheit: Wer z. B. zwei Gebäude eines Typs besitzt, fabriziert zusätzliche Infanteristen und Fahrzeuge in der Hälfte der Zeit; mit Upgrades erhöhen Sie zudem die Auswahl an produzierbaren Einheiten, während die täuschend echt aussehenden Attrappen wie in Alarmstufe Rot der Ablenkung und Verwirrung des Gegners dienen. Genauso transparent: das Ressourcenmanage-



ment. An den spärlich vorhandenen Quellen fördern Frachter kostbares Wasser und bringen es zu einer der „Wasserexport-Einrichtungen"; sobald deren Behälter komplett gefüllt sind, wird der Inhalt automatisch verkauft, und Sie bekommen 3.000 Credits gutgeschrieben. Sollten Sie dringend Bargeld benötigen, können Sie Ihre Vorräte im „Spezial"-Menü jederzeit gewinnbringend loswerden. Die Energie für den Betrieb Ihrer Basis liefern Kraftwerke, die nach dem Bau bereits mit etwas „Taelon" ausgestattet sind; optimal ausnutzen lassen sich diese Anlagen nur durch die Förderung weiterer Taelon-Kristalle, die an einigen Stellen auf der Karte gedeihen. Für diesen Zweck können Sie die gleichen Transporter einsetzen, die auch für die Wassergewinnung vorgesehen sind.



Let it snow, let it snow, let it snow: Die Gebäude wurden wie bei WarCraft 2 szenariotypisch verziert.

Da ist doch eben ein Kaktus vorbeigekommen...

Das 40-teilige Unit-Kontingent umfaßt zwar keine klassischen Luft- und See-Einheiten, dafür aber Originelles wie die Scouts, die sich auf Knopfdruck in einen Baum, Kaktus oder Felsen verwandeln und so unbemerkt als Beobachtungsposten fungieren. „Phasing" ist eine Eigenschaft, die einige Einheiten des Freiheitskorps beherrschen: Phase-Panzer graben sich ein und werden erst dann sichtbar, wenn sie wieder an die Oberfläche kommen – ein perfektes Instrument für Hinterhalte und ähnliche Überraschungsaktionen. Sie sind an den Gebäuden und Einheiten der Gegenseite interessiert? Dann lassen Sie die Baupläne im feindlichen Hauptquartier von Ihrem „V-Mann" stibitzen. S.C.A.R.A.B.-Panzer können sich bei Gefahr in ihr nahezu unzerstörbares „Schneckenhaus" zurückziehen und abwarten, bis die Gefahr vorüber ist. Shock Waves senden massive Erdstöße aus, mit denen sich ganze Basen auseinandernehmen lassen. Falls Ihnen noch genügend Zeit bleibt und Sie auf Seiten des Freiheitskorps spielen, können Sie im Notfall den Umzugsservice in Anspruch nehmen: Größere Fahrzeuge sind in der Lage, ganze Gebäude zu transportieren und an einen sichereren Ort zu verfrachten. In den Missionen haben die Designer die Eigenarten der Einheiten weidlich ausgenutzt: Neben Routine-Aufgaben wie der Zerstörung feindlicher Hauptquartiere unter Zeitdruck, der Sicherung von Brücken oder der Eskorte von Prominenten steht eben auch das Stehlen von Blaupausen und die Verlagerung einer Basis auf dem Programm.

Höhen und Tiefen

Mit dem 3D-Terrain beweist Activision, daß „Gut gemeint" nicht zwangsläufig gleichbedeutend ist mit „Gut gemacht". Denn die Topographie läßt sich – im krassen Gegensatz zu Total Annihilation – bestenfalls erahnen. Wo beim direkten Konkurrenten aufwendig gerendert und Gouraud-geshadet wurde, verschwimmen die Berge und Täler von Dark Reign häufig zu einem Pixel-Brei – ein Zugeständnis an den Mission-Editor, aber eine herbe Enttäuschung für jene, die sich speziell auf dieses Feature gefreut haben. Wenngleich die Landschaft tatsächlich Einfluß auf Geschwindigkeit (bergauf verlangsamt sich das Tempo, Schnee und Morast bremsen usw.) und Sichtfeld (am Fuße eines Berges sind höhergelegene Objekte nicht erkennbar) der Einheiten hat, können Sie das strategisch kaum nutzen, da die neun Höhenstufen faktisch nicht voneinander zu unterscheiden sind. Wie soll man die Deckung eines Gebirgszuges ausnutzen, wenn man nicht zu erkennen vermag, wo die Steigung beginnt und wo sie aufhört? Eines der Hauptargumente für Dark Reign verkommt damit fast zur Bedeutungslosigkeit.



Heiß umkämpft sind insbesondere die seltenen Quellen. In dieser Szene wird eine gegnerische Wasserexporteinheit von Ihren Panzern zerlegt.

Das Waypoint-System



Profane Patrouillengänge sind heutzutage Standard im Echtzeitstrategie-Bereich. Ob WarCraft 2 oder Total Annihilation – in fast jedem Spiel kann man Einheiten brav zwischen mehreren Stationen hin- und hertrotten lassen. Auch bei Dark Reign definiert man Wegpunkte einfach durch das Festhalten der Tabulator-Taste und anschließendes Anklicken der Etappen; je nach Einstellung pendeln die Einheiten zwischen Start und Ziel oder laufen direkt zum Anfang der Route zurück. Praktisch: Häufig benötigte Pfade dürfen abgespeichert und beliebigen Einheiten zugewiesen werden; die Wegpunkte lassen sich sogar im nachhinein noch editieren. Unterm Strich gehört damit das Waypoint-System zu den nützlichsten Dark Reign-Innovationen: Häufig läßt sich ein Gegner (egal ob Mensch oder Computer) überrollen oder zumindest extrem schwächen, wenn seine Basis gleichzeitig aus allen Himmelsrichtungen attackiert wird. Vorteil: Während Sie alle Einstellungen (Einheiten-KI, Waypoints) in aller Ruhe im Vorfeld des Coups erledigen können, muß Ihr Kontrahent gleich mehrere Fronten auf einmal verteidigen; falls seine Abwehr-Einheiten an den Zugängen des Stützpunktes nicht mittels entsprechender KI-Einstellungen auf einen solchen Notfall vorbereitet sind, haben die Wachposten gegen derartige Feldzüge kaum eine Chance.





Und was meinen Sie als Unbeteiligter zum Thema Intelligenz...?

Alles eine Frage der Einstellung: Activisions Kreative wälzen die Verantwortung für das Verhalten der Einheiten kurzerhand auf den User ab. Während man sonst ein gewisses Maß an „gesundem Menschenverstand" von seinen Soldaten erwarten darf, muß man hier im Ernstfall jede Einheit selbst „programmieren" – Motto: „Selber schuld, wenn's schiefgeht". Den Truppen wird in erster Linie eine situationsspezifische Intelligenz verpaßt: Sollen flüchtende Einheiten verfolgt werden oder nicht? Wann haben Ihre Truppen den Rückzug anzutreten? Dürfen die Soldaten „selbst" entscheiden, oder muß der Befehl um jeden Preis ausgeführt werden? Beispiel: Wenn ein Wasserdepot bewacht und verteidigt werden soll, schraubt man zweckmäßigerweise den Verfolgungs-Wert und die Eigenständigkeit zurück. Diese



Bei dieser Dschungel-Mission wird Ihr Scout von Infanteristen eskortiert.

Anweisungen werden im Menü „Befehle" für einzelne Einheiten oder ganze Gruppen vorgegeben. Noch schneller geht das, wenn Sie den Ziffernblock Ihrer Tastatur nutzen: Die Tasten 7 bis 9 sind für die „Verfolgung" zuständig, 4 bis 6 bleiben der Schadenstoleranz vorbehalten, und mit den Tasten 1 bis 3 legen Sie die Unabhängigkeit in jeweils drei Stufen fest. Bleibt die Frage: Nutzt man solche Features wirklich? Zum Teil schon. Wenn Sie die Schadenstoleranz „niedrig" einstellen, wetzen lädierte Cyborgs eigenständig ins Lazarett und lassen sich dort behandeln. Am häufigsten greift man erfahrungsgemäß auf die vorgefertigten Einsatzpläne zurück; dazu gehören die Kommandos „Aufklären" (die Karte wird automatisch erkundet, ohne daß sich die Einheit auf Kämpfe einläßt), „Belästigen" (Ziel kurz angreifen, dann sofort zurückziehen) und „Suche/Zerstöre" (Gebäude und Einheiten finden und vernichten). Aber: Was in der einen Sekunde noch Sinn macht, muß für die nächste längst keine Gültigkeit mehr haben. Typische Situation: Fehlen nur noch wenige Treffer, um ein Gebäude komplett zu zerstören, kann eine zu niedrige Schadenstoleranz dazu führen, daß Ihre Einheiten einen Rückzieher machen und dem Gegner die Gelegenheit zur Renovierung geben. Konsequenz: Um die ständige Beaufsichtigung der Truppen kommt man nach wie vor nicht herum.

Bedienungsanleitung

Derart viele Features lassen sich nur managen, wenn das Interface möglichst schlicht und intuitiv gehalten ist. Der Einstieg gestaltet sich besonders komfortabel: Weil Projektleiter Josh Resnick sein Spiel zwar gerne staunenden Redakteuren erläutert, aber natürlich nicht jedem Dark Reign-Käufer einen Hausbesuch abstatten kann (eine Fortsetzung ist bereits in der Mache), liefert Activision sechs interaktive Tutorial-Missionen mit. Per Sprachausgabe wird erklärt, wie man Wegpunkte setzt, Einheiten zu Intelligenzbestien macht oder an zusätzliche Credits kommt. Die Benutzeroberfläche ist nahezu selbsterklärend: Der Bildschirm wird oben und rechts durch Status- und Iconleisten begrenzt;



Nach einem gewonnenen Einsatz dürfen Sie auch mit der Mission der Gegenseite fortfahren.

Der Editor

Weit mehr als eine nette Dreingabe stellt der mitgelieferte Editor dar, der aus mehreren Komponenten besteht. Im „Konstruktions-Kit" wählen Sie zunächst die Kartengröße und tapezieren das Areal mit den angebotenen Texturen, die auf dem jeweiligen Tile-Set (Dschungel, Winter etc.) basieren. Anschließend verteilt man Gebäude und Einheiten und schmückt die Landschaft mit Bäumen, Kratern und Felsen. Wie im eigentlichen Spiel dürfen Sie jeder Einheit Waypoints und eine individuelle KI verpassen; beliebige Missions-Ziele (z. B. die Bewachung eines Gebäudes über einen längeren Zeitraum), die obendrein miteinander verknüpft werden können, schaffen die Voraussetzungen für das Kreieren ganzer Kampagnen. Wem das noch nicht reicht, der kann mit zusätzlichen Editoren die Eigenschaften aller Einheiten und Gebäude verändern (Produktionszeit, Panzerung, Feuerkraft etc.), beliebige Soundeffekte einbauen und sogar die Grafiken austauschen.









mit einem Klick auf einen von sechs Buttons wechseln Sie in die Register „Bauen", „Komm" (nur für Mehrspieler-Partien relevant), „Menü" (Optionen), „Befehle" (Einheiten-KI), „Pfade" (Waypoints) und „Spezial", wo Sie z. B. den Morph-Befehl der Scout-Einheit finden. Mit anderen Icons werden Gebäude repariert und verkauft (dauert eine Zeitlang) und Anlagen vorübergehend vom Stromnetz getrennt – sehr nützlich bei chronischem Energiemangel, um die wirklich wichtigen Bauwerke weiterhin betreiben zu können. Die scrollbare Einheiten- und Gebäudeliste zeigt 15 Einheiten auf einmal an; wenn Sie den Mauscursor auf eines der Icons bewegen, wird Ihnen angezeigt, welche Bauwerke bzw. Upgrades vorausgesetzt werden. Größere Stückzahlen des gleichen Einheiten-Typs werden wie gehabt durch mehrmaliges Anklicken des jeweiligen Sinnbilds in Auftrag gegeben. Rechts unten fällt der Blick auf die Minimap (funktioniert nur bei ausreichender Energie), die Stromversorgung und den aktuellen Wasservorrat. Gruppierte Einheiten behalten auf Wunsch ihre Formation bei; auf diese Weise vermeidet man, daß schnellere Einheiten unbeabsichtigt an ihren lahmen Kameraden vorbeipreschen.

Treffen sich zwei Frachter auf einer Brücke...

...dann sind die beiden in der Lage, dieses schwerwiegende Problem selbständig zu lösen, indem einer der beiden umdreht und den anderen vorbeiläßt. In unseren Testspielen kam es weder zu größeren Staus noch zu anderweitigem Routefinding-Chaos. Die Künstliche Intelligenz gehört obendrein zu der Sorte, die die Schwachpunkte ihrer Infrastruktur scharfsinnig analysiert und gnadenlos ausnutzt. Fehler macht der Computergegner im allgemeinen nur ein einziges Mal – Sie werden nicht erleben, daß er Ihre Basis erneut mit Infanteristen angreift, wenn Sie ihm zuvor ein komplettes Bataillon mit dem „Zerhäcksler" aufgerieben haben. Nachlässigkeiten Ihrerseits werden sofort bestraft, da die feindlichen Offensiven grundsätzlich an den am schwächsten bewachten Punkten erfolgen. Zudem versteht es die KI, den Spieler durch gezielte „Nadelstiche" an relevanten Stellen (z. B. Kraftwerke) nachhaltig zu stören und die entstandene Unruhe für massive Vorstöße auszunutzen. Ihr Rivale expandiert außerdem fleißig, ersetzt verlorene Gebäude und erweist sich als äußerst hartnäckiger Konkurrent im Kampf um Quellen und Kristall-Lagerstätten.

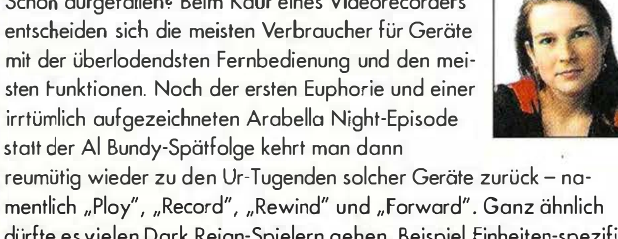
Gegen den Rest der Welt

Und der Multiplayer-Modus? Der läßt kaum Wünsche offen und verkraftet bis zu acht Spieler im Netzwerk und deren vier via Internet über Activisions hauseigenes ActiveNet (vergleichbar mit Blizzards Battle.Net bzw. dem Westwood-Chat). Vor dem Start werden Allianzen und neutrale Positionen definiert, Startpunkte festgelegt und die Intensität des Fog of War eingestellt. Damit Anfänger gegenüber erfahrenen Mitspielern nicht benachteiligt sind, darf man Neulingen mittels Handicap-Option einen Vorsprung (betrifft u. a. die Credits zu Spielbeginn) einräumen. Im Spiel selbst können Sie nicht nur schöngeistige Chats mit Ihren Verbündeten führen, sondern diese auch mit Geld- und Sachspenden (Einheiten, Rohstoffe usw.) unterstützen – Activision hat also diesbezügliche Zusagen eingehalten. Nicht bewahrheitet hat sich allerdings die in fast schon religiöser Verklärung abgegebene Prophezeiung „Das Ende des Tank Rushs ist nah!". Im Multiplayer-Modus wird es weiterhin zwei Typen von Spielern geben: Die einen



Nur bei der maximalen Höhenstufe ist das 3D-Terrain deutlich erkennbar.

Statement



Schon aufgefallen? Beim Kauf eines Videorecorders entscheiden sich die meisten Verbraucher für Geräte mit der überlodendsten Fernbedienung und den meisten Funktionen. Noch der ersten Euphorie und einer irrtümlich aufgezeichneten Arabella Night-Episode statt der Al Bundy-Spätfolge kehrt man dann reumütig wieder zu den Ur-Tugenden solcher Geräte zurück – namentlich „Ploy", „Record", „Rewind" und „Forward". Ganz ähnlich dürfte es vielen Dark Reign-Spielern gehen. Beispiel Einheiten-spezifische KI: eine klasse Idee, die ober om Naturell eines Echtzeitstrategiespiels scheitert. Wenn die Einheit noch wenigen Schußwechseln ohnehin draufgeht, lohnt sich das zeitintensive Herumschrauben an den Einstellungen nur in Ausnahmefällen. Um auf das Beispiel mit dem Videorecorder zurückzukommen: Dark Reign ist ein starkes Echtzeitstrategiespiel mit Unmengen innovativer, ober nicht zwangsläufig praxisrelevanter Ideen – quasi das „WinWord der Echtzeitstrategiespiele" (80% der User nutzen 20% der Features). Die Wertung begründet sich daher in erster Linie durch die raffinierten Missionen, den leistungsfähigsten Editor weit und breit, das überragende Wegepunkte-System und einen Computergegner, der Ihnen das nicht gerade olltägliche Gefühl gibt, gegen einen menschlichen Konkurrenten zu spielen. Aber KI ist holt nicht olles – entscheidend bleibt der Spielspaß, und der wird in diesem Fall u. o. durch die vermurkste Darstellung der 3D-Landschaft arg in Mitleidenschaft gezogen.

graben sich ein und stampfen einen gewaltigen Stützpunkt aus dem Boden, der mit Geschütztürmen gespickt ist und nur durch ein massives Einheiten-Aufgebot geknackt werden kann. Die anderen begnügen sich mit einer beschaulichen Basis, klotzen dafür aber Dutzende Einheiten aus der Fabrik, denen der Gegner schon nach wenigen Spielminuten erlegen sein kann – manche Spiele sind daher u. U. vorbei, ehe sie richtig begonnen haben. Versierte Dark Reign-Spieler, die z. B. das Waypaint-System mit traumwandlerischer Sicherheit beherrschen, sind natürlich jenen Echtzeitstrategen überlegen, die klassische C&C-Methoden einsetzen.

„Jetzt kommt Papi..."

Es gibt viele gute Gründe, Dark Reign zu kaufen – die Grafik zählt mit Sicherheit nicht dazu. Während die zweidimensional anmutenden „3D"-Landschaften und die Gebäude einen recht ansprechenden Eindruck machen und seit der Sonderbeilage in PC Games 7/97 gründlich überarbeitet wurden, lassen sich die plumpen Animationen der Einheiten beim besten Willen nicht mehr als zeitgemäß bezeichnen. Angesichts der riesigen Karten, die zuweilen die achtfache Größe einer Alarmstufe Rot-Mission aufweisen, hätten nicht nur Besitzer von 21"-Monitoren über höhere Auflösungen als die gebotenen 640x480 Bildpunkte gejubelt. Komplettiert wird das Kapitel „Präsentation" von einer halben Stunde phänomenaler Audio-Musik und komplett deutscher Sprachausgabe, die zum Teil etwas albern geraten ist („Komm, miezmiez!", „Jetzt kommt Papi...").



Bei Energiemangel wird die Minimap (rechts unten) deaktiviert.



Der Multiplayer-Modus läßt sich an Ihre Vorlieben anpassen.

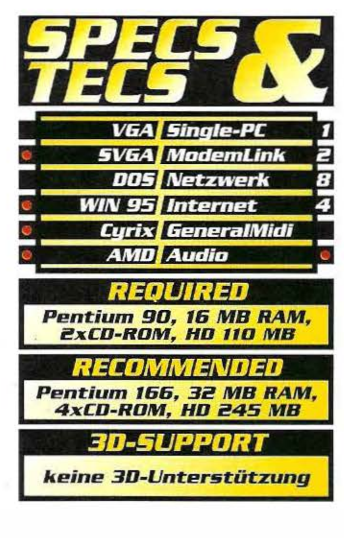
Wieso, weshalb, warum

Nanu, kein PC Games-Award für Dark Reign, das doch so lange als absoluter Redaktions-Favorit galt? Richtig: Bei der gegenwärtigen Konkurrenz reicht es nicht mehr, in Teilbereichen (KI, Editor, Waypoints etc.) zu glänzen; wer die Demontage eines Command & Conquer mit seiner unnachahmlichen Atmosphäre anstrebt, ein grafisch wie spielerisch immer noch maßgebliches WarCraft 2 zu übertrumpfen gedenkt oder dem Vergleich mit neuzeitlichen Mitbewerbern wie Age of Empires oder Total Annihilation standhalten will, muß in allen Kategorien überzeugen. An der Spitze des Genres ist die Luft nun mal extrem dünn geworden: Da sich das C&C-Verfolgerfeld in Sachen Gegnerverhalten, Grafikqualität und Bedienungskomfort immer weiter angleicht, müssen zwangsläufig strengere Maßstäbe angelegt werden, als sie noch vor einem halben Jahr gegolten haben. Dark Reign gehört fraglos zu den besten Vertretern dieses Genres, ist aber leider nicht das erhoffte Jahrhundertwerk, als das es lange Zeit gehandelt wurde.

Petra Maueröder ■



Der Button „Nachrüsten" ermöglicht u. a. Updates des Hauptquartiers.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
SVGA	ModemLink 2
DOS	Netzwerk 8
WIN 95	Internet 4
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 110 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 245 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	78%
Sound	85%
Handling	85%
Multiplayer	85%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activison
Preis	ca. DM 100,-

Blood Omen – Legacy of Kain

Blutgruppe B

Einmal ganz ohne Cheat unsterblich zu sein, ist das nicht der Traum eines jeden Spielers? Als blutlüsterner Vampir hat man diesen Status fast erreicht, wären da nicht einige Kleinigkeiten, die das Leben eines Untoten drastisch verkürzen können...

Kain ist guter Dinge und hat gerade seine Stammkneipe verlassen, als eine Horde sportlich gekleideter Schwertkämpfer ihn offenbar grundlos erschlägt. Doch Kain hat Glück im Unglück: Ein alternder Magier schenkt ihm ein neues Leben als Vampir, und so macht er sich auf den Weg, seinen Tod zu rächen. Von seiner persönlichen Gruft aus sucht Kain seine Mörder und vor allem deren Auftraggeber, so etwas wie Mord läßt man schließlich nicht auf sich sitzen. Doch leider ist man auch als Vampir keineswegs unsterblich: Verwundungen im Kampf führen zu Blutverlust, und Sonnenlicht ist bekanntlich auch nicht zu empfehlen. Immerhin kann sich Kain mit Schwert und Magie gegen die zahlreichen Gegner zur Wehr setzen und sich anschließend an deren Blut laben. Bewohner von Gruften haben sogar magisches Blut, das Kain mit jeder Art von Energie versorgt.

Statement



Der umfassende Einsatz von Blut ist sicherlich reine Geschmacksache, ebenso die etwas ärmliche Grafik. Das monotone Vernichten der zahllosen Gegner ist auf Dauer allerdings für jeden Spielertypus recht langweilig, auch wenn dem Spiel eine wirklich gute Story zugrundeliegt. Diese wurde zugunsten der Spieldauer zu sehr gestreckt, daher verliert man sich schnell in den endlosen Schlachten.

Endlos

Mit zunehmender Erfahrung kommt der Spieler in den Genuß aller Vorteile, die man als Vampir genießt: In Form einer Fledermaus, als Wolf oder als Nebel kann man sich an seine Gegner heranschleichen, zahlreiche Zaubersprüche machen den Feinden ein Ende. Legacy of Kain liegt eine umfangreiche Story zugrunde, die laut Hersteller 120 Stunden des Spielens benötigt. Leider wurde das Action-Rollenspiel grafisch wenig eindrucksvoll in Szene gesetzt: Trotz einiger Lichteffekte wirken die Landschaften sehr künstlich, die isometrische Darstellung könnte aus den Frühzeiten der PCs stammen. Auch den Ohren wird wenig geboten: Neben Kains Herztönen, die seinen Gesundheitszustand andeuten, hört man nur noch die Schreie der 114 unterschiedlichen Gegnertypen.

Harald Wagner ■



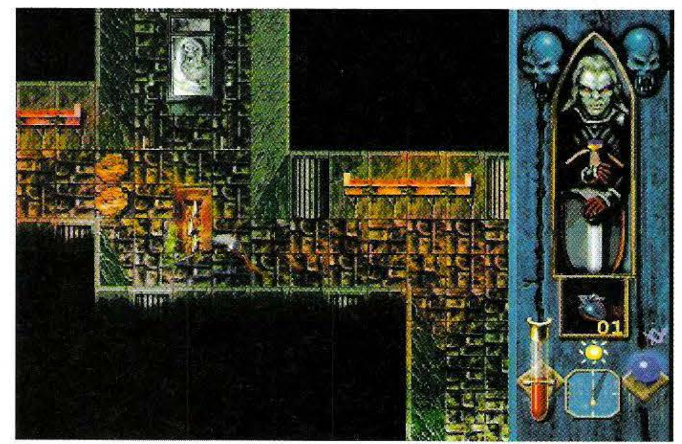
Als Vampir ist man in den friedlichen Dörfern kein besonders gern gesehener Gast. Immerhin dienen die Bewohner als Nahrungsquelle.



Im Wald in der Nähe der eigenen Gruft verbergen sich einige der Mörder Kains. Im Vergleich zu späteren Gegnern sind sie Kanonenfutter.



Dieser Altar ist ein rollenspielgerechter Datei-Speichern-Dialog. Solche Gelegenheiten sind recht selten.



In den Gruften treiben sich so manche Ungeheuer herum, die recht nahrhaft sind und sich meist als gute Kämpfer entpuppen.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	–
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 12 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 157 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Action-Rollenspiel	
Grafik	67%
Sound	55%
Handling	70%
Multiplayer	- %
Spielspaß	58%

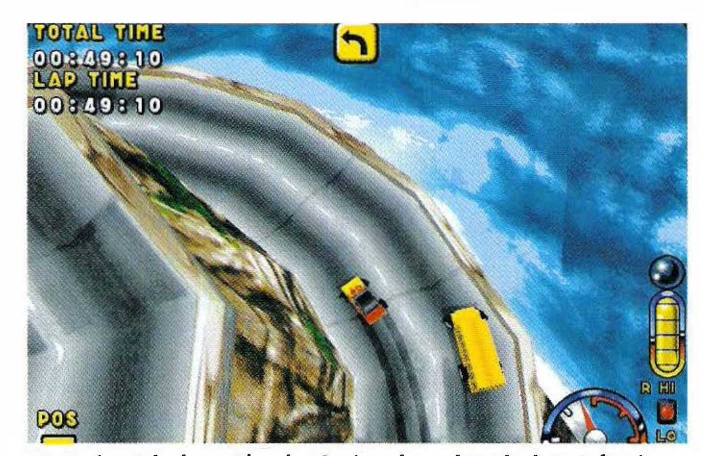
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 90,-



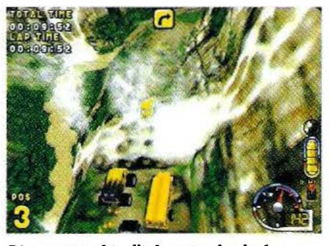
Wer bei Bleifuss Fun an eine alkoholreduzierte Version von Virgins halsbrecherischer Rennsimulation denkt, dürfte sich ob des hier Gebotenen verwundert die Augen reiben. Mit Geschicklichkeitstests und Vogelperspektive erinnert das Spiel an Fingerübungen wie Death Rally oder MicroMachines.

Bleifuss Fun

Rolling Stones



Eine Korkenzieherkurve über drei Stockwerke verlangt höchste Aufmerksamkeit, schließlich hat hier das Straßenbauamt das Geländer vergessen...



Die unterschiedlichen Bodenbeläge auf allen sieben Strecken lassen die teils sehr leichten Fahrzeuge schnell ihre Spur verlieren.



Einige Grafiken scheinen aus den Vorgängerspielen übernommen.

Während Bleifuss und dessen Nachfolger Bleifuss 2 echte, actionbetonte Rennspiele sind, ist bei Bleifuss Fun davon nichts mehr zu merken. Die spielerisch an MicroMachines angelehnte Fun-Version verzichtet auf eine anspruchsvoll zu programmierende (aber von den Spielern meist abgeschaltete) Fahrphysik, auf eine hardwarelastige Cockpitsicht und eine ausgeklügelte Gegnerintelligenz. Zwar steuert man auch in Bleifuss Fun eines von acht Fahrzeugen durch kurvenreiche Schluchten und malerische Dörfer, die Landschaft und die Fahrzeuge sieht man jedoch aus der Vogelperspektive. Auch die anderen Features zeigen, daß sich das Spiel komplett von seinen halbwegs realistischen Wurzeln verabschiedet hat: Kleinere Zusammenstöße mit Felswänden und gegnerischen Bäumen übersteht das eigene Gefährt schadlos, mehrmals pro Minute steht ein Turboschub zur Verfügung, und zu guter Letzt kann man mit einem Schulbus jedem Ford Mustang davonfahren.

Steinschlag

Die Kamera schwebt über dem eigenen Fahrzeug und folgt den Kurven mit einigen Sekunden Abstand, so daß man meistens in Richtung des oberen Bildschirmrandes fährt. Herannahende Hindernisse oder Kurven sieht man erst relativ spät, Bleifuss Fun ist in erster Linie ein Reaktionsspiel. Dafür sorgen auch die Züge, LKWs und Felsbrocken, welche die Straßen gelegentlich kreuzen. Insgesamt stehen elf Fahrzeuge und sieben äußerst abwechslungsreiche Strecken zur Verfügung, um in mehreren Spielmodi um den Sieg zu kämpfen. Das grafisch eindrucksvolle Programm kann auf Dauer leider nur mittelmäßig faszinieren, da ein Rennen stets gleich verläuft: Entweder man hat einen guten Start oder man hat keine Chance auf eine nennenswerte Plazierung. Immerhin bietet Bleifuss mehrere Schwierigkeitsgrade, die auch den Startspezialisten einige Zeit zu kämpfen geben.

Harald Wagner ■

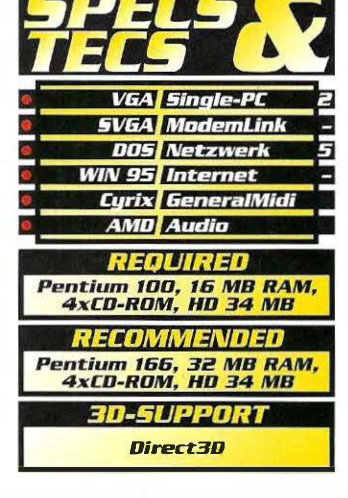
Statement



Erstaunlich, mit wie wenig Aufwand man den Charakter eines Spiels ändern kann: Nur durch die Positionierung der Kamera über dem Fahrzeug wurde aus einem durchschnittlichen Rennspiel ein amüsantes Actionspiel. Doch obwohl auch die computergesteuerten Gegner einige sehr kuriose Fahrfehler machen, fahren sie allzu konstant und geben kaum eine Chance auf Aufholjagden.



In den schneebedeckten Landschaften sind der schwere Bus und der Truck im Vorteil, da sie im Gegensatz zu den leichten Minis nicht übersteuern.



RANKING

Rennspiel	
Grafik	82%
Sound	65%
Handling	78%
Multiplayer	75%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Inter.
Preis	ca. DM 80,-



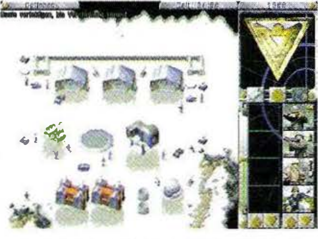
C&C Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag

Tanjas Rache

In Las Vegas wird seit neuestem Russisches Roulette gespielt: Ist die Nation reif für eine zweite Mission-Disk zum Echtzeitstrategie-Bestseller Alarmstufe Rot? Und wie kontert Westwood auf die Kriegserklärungen von Activision, Cavedog, Acclaim und Microsoft?

Die zweimal neun Missionen (frei anwählbar) sind von ähnlich hoher Qualität und Vielfalt wie die Kampagnen des „Gegenangriff": Einzelkämpfermissionen (in den Hauptrollen: Tanja und Volkov) und Indoor-Einsätze wechseln sich ab mit klassischen Basis-aufbauen-und-verteidigen-Szenarien, die zum Teil unter Zeitdruck ablaufen. Der Schwierigkeitsgrad? Traditionell recht anspruchsvoll: Für Fortgeschrittene sind die Aufgaben allerdings problemlos schaffbar – einige davon sogar etwas ZU problemlos. Die Briefings und einleitenden Schwänke (z. B. die Waffengeschäfte der Gebrüder Molotov) haben die Designer größtenteils um die Zusatz-Einheiten herumgestrickt. Davon gibt es insgesamt sechs Stück (vier sowjetische und zwei alliierte) plus einen recht empfindlichen „Sprengwagen" für beide Seiten, zu dem Ihre eigenen Truppen tunlichst einen Sicherheitsabstand einhalten sollten – mit Atompilzen ist nicht zu spaßen.


Chrono-Panzer materialisieren sich an beliebigen Stellen auf der Karte.



20 (Spiel-)Minuten lang müssen Sie diese Basis vor Angreifern schützen.

From Russia With Love

Neben modernisierten Tesla-Tanks setzen die „Roten" ab sofort Raketen-U-Boote ein, die wegen ihrer beachtlichen Reichweite Stellungen in Küstennähe bombardieren können. Mit Sprüchen wie „Energie, Nummer 1!" oder „Extra saftig!" melden sich die sowjetischen Elektrobots zur Stelle; die Jungs tragen „Elektroschock-Geräte" der C&C-Hausmarke Tesla bei sich, mit denen sich vor allem Infanterie blitzschnell ausschalten läßt. Einfach erschütternd: Wird der M.A.D.-Panzer (Mutually Assured Destruction) aktiviert, gehen von ihm massive Schallwellen mit erdbebenartiger Intensität aus, die ganze Gebäude zum Einsturz bringen; wenn Sie nahe genug an eine Basis herankommen, kann eine Mission daher rasch entschieden sein. Nachteil: Die nicht gerade billige Errungenschaft (2.300 Credits) ist nur einmal verwendbar. Die Chronopanzer der Alliierten sind mit Lenkraketen bestückt und beamen sich nach kurzer Aufladezeit an jeden beliebigen Ort; der erstmals auftauchende „Mechaniker" repariert Fahrzeuge direkt an der Front. Alle neuen Einheiten dürfen Sie nicht nur in den beiden Kampagnen, sondern auch im Mehrspieler-Modus verwenden – ein wichtiger Unterschied zum Gegenangriff. Apropos Multiplayer: Weil auf der CD-ROM noch ein paar Megabyte frei waren, hat Westwood neben acht neuen Soundtracks und den neuesten Updates (u. a. für den Westwood Chat) auch noch einen Schwung Karten (über 100!) für Modem-, Netzwerk- und Internet-Matches draufgesattelt – und die sind zuweilen doppelt so groß wie bisher. Voraussetzung für den Vergeltungsschlag ist natürlich eine installierte Version von Alarmstufe Rot.

Petra Maueröder ■



Einige der neuen Einheiten haben sich zum Gruppen-Foto aufgestellt – von links nach rechts: Tesla-Panzer, Elektrobots und Raketen-U-Boote.

Statement



„Komm, Blechbubi, tanz mal!" – wie ich das vermißt habe! Nach Abzug des C&C-Hörigkeits-Bonus und trotz technischer Abnutzungserscheinungen besteht auch die zweite Alarmstufe Rot-Missiondisk den PC Games-Check mit Prädikat: exzellent designte Missionen, beispiellose Atmosphäre, grandiose Spielbarkeit, vertretbares Preis-Leistungs-Verhältnis – da weiß man, was man hat.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	90%
Handling	85%
Multiplayer	85%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 35,-

7th Legion

Kartenspiele

Das Genre der Echtzeit-Strategiespiele lechzt nach frischen Impulsen. Epic Megagames kombinieren die bekannten Zutaten mit zufällig auftauchenden Karten, die der Stratege ausspielen kann. 7th Legion krankt aber an etlichen Mängeln bei den entscheidenden Elementen eines Strategiespiels.



Das Ende des Gegners naht: Unsere Übermacht dringt in sein Lager ein und zerstört alle Gebäude der roten Truppen.

Endzeitszenario, die hundertelfte: Wieder mal hat es die Menschheit geschafft, ihren Planeten zu verwüsten. Und da alles kaputt ist, retten sich ein paar Auserwählte mit den wenigen Raumschiffen vor dem Untergang und verdünnisieren sich in die unendlichen Weiten des Alls. Als sie lange Zeit später zurückkehren und die Erde wieder in Besitz nehmen wollen, erleben sie eine böse Überraschung. Die Zurückgebliebenen sind keineswegs jämmerlich krepiert, sondern bereiten den Ankömmlingen einen heißen Empfang. So entbrennt ein furchtbarer Kampf zwischen den eigentlich verwandten Völkern. Soweit zum Szenario von 7th Legion, einem Echtzeit-Strategiespiel von MicroProse, das von Epic Megagames entwickelt wurde. Die reizvollste Neuheit dabei sind die 52 Karten, die Sie per Zufall erhalten und die den Ausgang eines Kampfes ändern können. Natürlich erhält auch der Gegner, gleich ob computergesteuert oder menschlich, verschiedene Karten.

Statement



Die Idee mit den Karten ist grundsätzlich klasse, aber unzureichend umgesetzt. 7th Legion ist dadurch zu stark vom Zufall abhängig, um Strategen zu erfreuen. Der hohe Action-Anteil mag ja sinnvoll sein, doch dafür ist die Steuerung zu hakelig. Die Künstliche Intelligenz ist gleichfalls wenig berauschend, so daß 7th Legion im Vergleich zu C&C wie ein unreifes Früchtchen wirkt.

Ausgespielt

Haben Ihre Einheiten beispielsweise keine Chancen, das gegnerische Lager zu stürmen, hilft eine bestimmte Karte, die Ihre Truppen mit den Uniformen des Gegners verkleidet. Besitzen Sie diese Karte aber nicht, haben Sie ein Problem. 7th Legion ist wesentlich weniger strategielastig als andere Genrevertreter, dafür zählt die schnelle Reaktion beim Plazieren der Einheiten. Wer sich verklickt, muß meistens die Mission neu starten. Grafisch präsentiert sich 7th Legion zwiespältig: Schön sieht der Fog of War aus, ebenso einige der Licht- und Transparenzeffekte. Die holprigen Animationen der Einheiten und das Design der Landschaften und Gebäude überzeugen dagegen weniger.

Florian Stangl ■



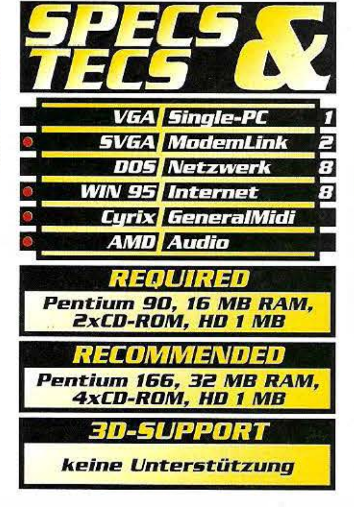
In den meisten Missionen kommt es nur darauf an, welche Seite die meisten Truppen besitzt.



Der Fog of War wird durch eine grafisch ansehnliche Wolkendecke gebildet.



Mit den zufällig auftauchenden Spielkarten in der Leiste oben rechts läßt sich oft der Spielverlauf auf den Kopf stellen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

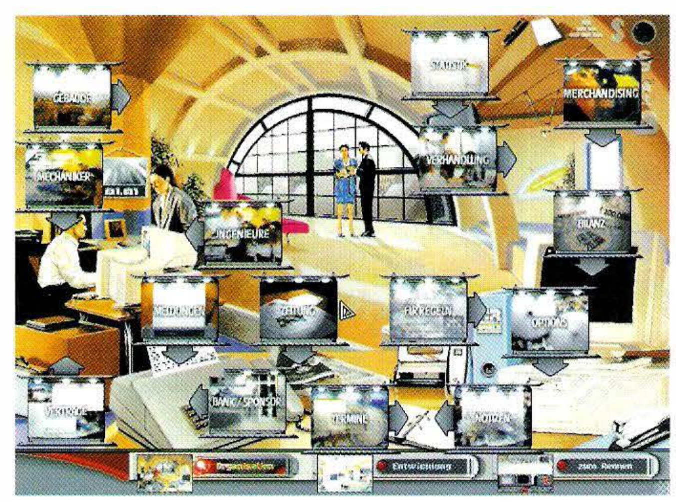
RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	72%
Sound	70%
Handling	62%
Multiplayer	63%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-



Office 97: Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, werden alle Abteilungen Ihres Rennstalls in Form der dazugehörigen Icons eingeblendet.



Kaum noch Unterschiede zum Grand Prix Manager 2: das Setup. Bei jeder Änderung zeigen Icons sofort die Auswirkungen auf das Fahrverhalten an.

F1 Manager Professional

Profi-Neurose

Beim Release des F1 Manager 96 wurde Heinz-Harald Frentzen (damals erfolglos bei Sauber-Ford, heute erfolglos bei Williams) noch als „Berater" des Entwicklungsteams vorgestellt. Das Ergebnis ist hinlänglich bekannt. „Das können wir auch alleine!", dachten sich die Software 2000-Programmierer und bringen pünktlich zum 10jährigen Firmenjubiläum einen überarbeiteten Nachfolger auf den Markt.

Beim Programmstart ist die Überraschung erstmal groß: „Der sieht ja genauso aus wie der alte F1 Manager...". Kunststück – die Benutzeroberfläche wurde nahezu unverändert beibehalten und lediglich um die neuen Features ergänzt. Ihre heimelige Teammanager-Amtsstube ist also immer noch der Ausgangspunkt für die Materialschlacht um Fahrer- und Konstrukteurs-WM-Punkte. Auf das Inventar verteilen sich 15 Icons, die den Spieler beim Bewegen des Cursors über den Bildschirm erschrekken; per Mausklick verzweigt man in die einzelnen Abteilungen. Dazu gehören z. B. die Personalverwaltung (Ingenieure, Mechaniker, Fahrer usw.), das Sponsoring und die Betreuung der Reifen-, Sprit-, Motoren- und Ersatzteil-Lieferanten. Der Statistik-Teil informiert über Tabellenplätze, Rundenzeiten und errungene Titel, während die Bilanz umfassend auf alle finanziellen Details eingeht. Regelmäßig eintrudelnde Faxe und Zeitungsberichte halten Sie auf dem laufenden.

Warn-Symbole am oberen Bildschirmrand (man kennt's vom Bundesliga Manager 97) leuchten auf, wenn Verträge auslaufen oder wenn Wagen nicht vollständig montiert sind oder dem FIA-Reglement widersprechen. Die Bestimmungen können sich neuerdings am Saisonende durchaus ändern und z. B. Beschränkungen hinsichtlich der Modulgröße nach sich ziehen. Gänzlich neu ist auch der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler – allerdings genre-typisch nur an einem PC; Trödler werden durch wählbare Zeitlimits auf Trab gebracht. Wie lange eine F1 Manager Pro-Karriere dauert, richtet sich nach den Einstellungen zu Spielbeginn: Aus dem gewählten Rennstall ergibt sich wie bisher der Schwierigkeitsgrad – als McLaren- oder Benetton-Chef werden Sie es einfacher haben als die Kollegen von Arrows oder Minardi. Als Spielziel können Sie sich den Gewinn der Fahrer-WM oder eine bestimmte Plazierung vornehmen. Die Dauer eines Spieltags bestimmen Sie ebenfalls selbst: Ein Klick auf den Kalender stellt

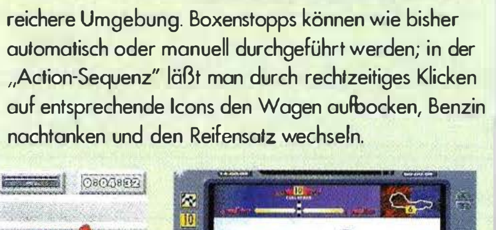


Das neue Gebäude dürfen Sie frei auf Ihrem Grundstück plazieren.

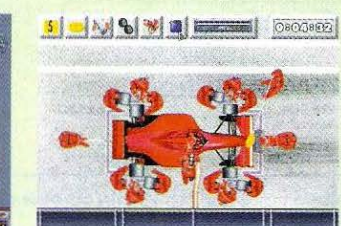


Menüs wie das „Sponsoring" wurden nur in Details verändert.

Die Rennen



Sie möchten auch in einer WiSim nicht auf schicke 3D-Sequenzen verzichten? Dann hätten wir da was für Sie: Freies Training, Qualify und Rennen können Sie „live" anhand der TV-kompatiblen Blickwinkel mitverfolgen. Als wär's DF1, hat man die Wahl zwischen Draufsicht, Fahrersicht und mehreren Kamera-Perspektiven, die die gesamte Rennstrecke abdecken. Die etwas nackt wirkenden Polygon-Flitzer der Vorgänger-Version wurden mittlerweile texturiert und rasen durch eine noch detailreichere Umgebung. Boxenstopps können wie bisher automatisch oder manuell durchgeführt werden; in der „Action-Sequenz" läßt man durch rechtzeitiges Klicken auf entsprechende Icons den Wagen aufbocken, Benzin nachtanken und den Reifensatz wechseln.



Down under: Die Formel 1 macht zuerst in Australien Station.



Rechtzeitige Mausklicks können den Boxenstopp drastisch verkürzen.



Die Cockpit-Perspektive macht Sie zum Beifahrer von „Schusti".

das Datum vor und verkürzt so z. B. die Wartezeit bis zum nächsten Rennen.

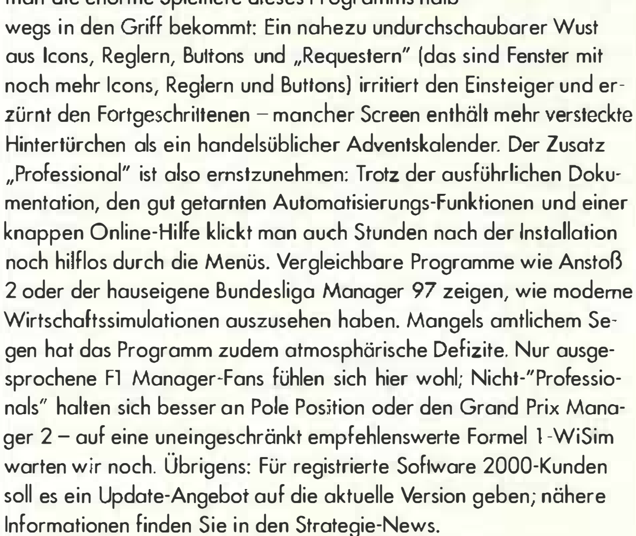
Entwicklungshilfe

Versprochen war's bereits für den F1 Manager 96, doch erst jetzt dürfen Gebäude errichtet und verwaltet werden. Darin werden u. a. neue Komponenten für Ihre Fahrzeuge designt, produziert, getestet und montiert. Eine Unmenge von Kleinigkeiten ist zu beachten: Allein beim Design wollen Volumen, Gewicht, Andruck, Lufteinlaß, Stabilisierung und Luftwiderstand aufeinander abgestimmt werden; in der Fabrik müssen Sie anschließend einen brauchbaren Kompromiß zwischen Qualität, Material und Zeitaufwand finden. Glücklicherweise können einzelne Vorgänge automatisiert werden, wobei einem über kurz oder lang der Überblick verloren geht, wo was warum von wem zu welchem Preis entwickelt wird. Im erheblich erweiterten Setup werden Aufhängung, Reifendruck, Flügelwinkel, Treibstoff-Luft-Gemisch u.v.m. sorgfältig an die Strecke und das Wetter angepaßt. Selbsterklärende Sinnbilder zeigen Ihnen sofort die Auswirkungen einer Änderung an; die Telemetrie unterstützt Sie zudem mit exakten Meßwerten. Hat man schließlich die optimale Einstellung gefunden, darf diese zur späteren Verwendung abgespeichert werden. Spätestens Windkanal, Testfahrt oder das Rennen selbst enthüllen dann die wahren Stärken und Schwächen Ihres Fuhrparks.

The right stuff

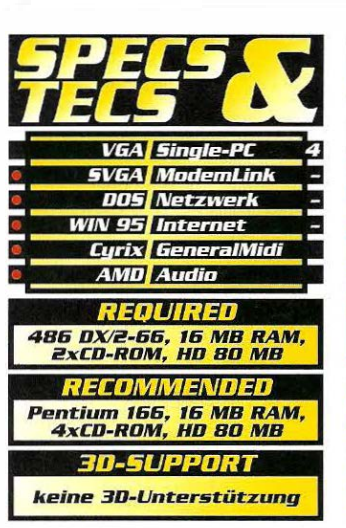
Anders als sein nicht ganz unumstrittener Vorgänger muß der F1 Manager Professional leider ohne offizielle Formel 1-Lizenz auskommen – ein Umstand, den Software 2000 laut eigenem Bekunden nicht zu verantworten hat. Die Folge: Farreri hat Michael Schuster unter Vertrag, bezieht den Treibstoff von Shall und schließt Werbeverträge mit Guud Year und Malibu ab. Falls Sie den F1 Manager 96 noch zu Hause im Regal stehen haben, übernimmt ein pfiffiger „Konverter" die 96er-Daten in die Professional-Version; alle anderen Spieler mit Interesse an authentischem Datenmaterial kommen um das Eintippen der „echten" Namen und das Einladen gescannter Fahrerportraits nicht herum.

Petra Maueröder ■



Statement

Das dicke Handbuch bemüht sich redlich, den F1 Manager Professional benutzerfreundlich dastehen zu lassen – mit mäßigem Erfolg. Denn so begrüßenswert (oder besser: überfällig) die neuen Features zweifellos sind, so lange dauert es, bis man die enorme Spieltiefe dieses Programms halbwegs in den Griff bekommt: Ein nahezu undurchschaubarer Wust aus Icons, Reglern, Buttons und „Requestern" (das sind Fenster mit noch mehr Icons, Reglern und Buttons) irritiert den Einsteiger und erzürnt den Fortgeschrittenen – mancher Screen enthält mehr versteckte Hintertürchen als ein handelsüblicher Adventskalender. Der Zusatz „Professional" ist also ernstzunehmen: Trotz der ausführlichen Dokumentation, den gut getarnten Automatisierungs-Funktionen und einer knappen Online-Hilfe klickt man auch Stunden nach der Installation noch hilflos durch die Menüs. Vergleichbare Programme wie Anstoß 2 oder der hauseigene Bundesliga Manager 97 zeigen, wie moderne Wirtschaftssimulationen auszusehen haben. Mangels amtlichem Segen hat das Programm zudem atmosphärische Defizite. Nur ausgesprochene F1 Manager-Fans fühlen sich hier wohl; Nicht-"Professionals" halten sich besser an Pole Position oder den Grand Prix Manager 2 – auf eine uneingeschränkt empfehlenswerte Formel 1-WiSim warten wir noch. Übrigens: Für registrierte Software 2000-Kunden soll es ein Update-Angebot auf die aktuelle Version geben; nähere Informationen finden Sie in den Strategie-News.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 80 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	55%
Multiplayer	75%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 100,-

NHL 98

So schmeckt der Winter

Folgen Sie dem Ruf des Stanley Cups: EA Sports hat es wieder einmal geschafft, mit dem neuesten NHL-Produkt auch gleich die aktuelle Referenzsimulation zu stellen. Kritiker hatten schon in den letzten Jahren nur anhand fadenscheiniger Argumente Grund zum Meckern, doch mit NHL 98 gelang den Kanadiern spielerisch ein Quantensprung.

Irgendwie hat Eishockey mit der Chaos-Forschung zu tun: Der sogenannte Schmetterlingseffekt, bei dem angeblich ein Flügelschlag eines Falters in Tokio ein Gewitter über Europa auslösen soll, läßt sich problemlos übertragen. Die Auswirkungen des Falls einer 156 bis 170 Gramm schweren Hartgummischeibe auf aufwendig gekühltes Eis sind einfach erstaunlich. Dann fuchteln erwachsene, muskelbepackte Männer mit gebogenen Holzstäben herum, werfen die Bürger Detroits mit Tintenfischen um sich und greifen Stubenhocker zum Büchsenbier, nachdem der Fernseher eingeschaltet wurde. Das Ganze nennt sich Eishockey, ist in Nordamerika so populär wie bei uns Fußball und wird seit einigen Jahren für Computer und Videokonsolen umgesetzt. Eine absolute Vormachtsstellung in Sachen Hockeysimulationen nimmt dabei EA Sports ein, die Tochterfirma von Electronic Arts mit Sitz in Vancouver. Die Nähe zu den Vancouver Canucks scheint die Kreativen im Ortsteil Burnaby positiv zu beeinflussen, hatten sie es doch die letzten Jahre ständig geschafft, nach nur einjähriger Entwicklungszeit eine neue, stark verbesserte Version von NHL Hockey auf den Markt zu bringen. Mittlerweile heißt die Serie nur noch NHL, gefolgt von der jeweiligen Jahreszahl, und geht gerade in die fünfte Runde. Nach dem bisherigen Höhepunkt mit NHL 97 im vergangenen Herbst stellt sich natürlich die spannende Frage, was EA Sports noch an ihrem Referenzprodukt verbessern können. Die Antwort ist einfach: eine ganze Menge!

Neue Grafik-Engine

Während andere Hersteller schon seit etlichen Monaten die faszinierenden Fähigkeiten der 3D-Grafikkarten nutzen, hat sich Electronic Arts in diesem Bereich nicht gerade als Innovationsmacht hervorgetan. Mittlerweile hat sich dies jedoch geändert, und NHL 98 ist das erste Produkt des Spieleriesen, das von Beginn an Karten mit den Chips von 3Dfx Interactive unterstützt. Das hat eine ganze Reihe hübscher Vorteile: Die Texturen der Zuschauer sehen weicher aus, die Transparenzeffekte der Plexiglasbande und der Helmvisire wirken realisti-



Der Rauferei-Modus ist erweitert worden und bietet eine Anzeige der verbliebenen Kraft. In NHL 98 können Sie erstmals vor einem Kampf davonlaufen, um einer Strafe zu entgehen.



Die neuen Torwart-Animationen, die mit John Vanbiesbrouck per Motion Capturing aufgenommen wurden, sind eine Augenweide.



scher, und selbst die Gesichter der Akteure sind noch einen Tick besser als in der unbeschleunigten Version zu erkennen. Außerdem läßt sich NHL 98 dadurch auch auf Pentium-Rechnern unterhalb der 166-MHz-Schwelle flüssig spielen. Im direkten Vergleich ist die 3Dfx-Version weicher, läuft aber etwas langsamer als die SVGA-Variante, was Profis, die an schnelle Spiele gewohnt sind, stören mag. Einsteiger haben dagegen den großen Vorteil, daß es nicht ganz so hektisch zur Sache geht und sich so vor allem das Paß- und Kombinationsspiel besser erlernen läßt.



Acht während des Spiels wählbare Kameraperspektiven stehen zur Auswahl, wobei einige besser aussehen, andere dafür spielbarer sind.

Polygons only

EA Sports hat nicht einfach nur die Grafik mit den Möglichkeiten des 3Dfx-Chips aufpoliert, sondern auch die unbeschleunigte Grafik verbessert. Die Spieler bestehen nun vollständig aus Polygonen, sind mit mehr Texturen verziert und bewegen sich flüssiger. Für das Motion Capturing stand den Kanadiern dieses Jahr John Vanbiesbrouck von den Florida Panthers zur Verfügung, der eine ganze Reihe neuer Animationen für die Torhüter beisteuerte. Dadurch wirkt das gesamte Spiel lebendiger, da auch die Feldspieler unterschiedliche Bewegungen ausführen, wenn sie beispielsweise jubeln oder erschöpft auf die Knie fallen. Zusätzlich wurden die Proportionen verändert, so daß die Spieler in NHL 98 etwas kleiner sind als beim Vorgänger, wobei nun das Verhältnis der Kufenflitzer zum Stadion realistischer erscheint. Apropos Stadion: EA Sports machte sich die Mühe, alle Stadien der NHL nachzubilden. Das heißt nicht, daß nur die ungefähre Form stimmt oder das Logo des entsprechenden Teams unter dem Eis zu sehen ist. Nein, die Kanadier haben, angefangen von der Dachkonstruktion über



Je nach gewählter Taktik checken die Spieler in der Abwehr selbständig den puckführenden Gegner oder versuchen, ihn festzuhalten.

Coaching Strategies

Eines der herausragendsten neuen Features von NHL 98 sind die Coaching Strategies, die gemeinsam mit Marc Crawford, Trainer der Colorado Avalanche, entwickelt wurden. Auf einem Hockeyfeld werden die einzelnen Positionen und die angebotenen Spielzüge gezeigt, so daß Sie schon im Vorfeld erkennen können, ob Ihnen die entsprechende Variante liegt. Mit diesem System ist es endlich möglich, ein originalgetreues Power Play aufzuziehen und den Gegner einzukreisen oder ein konsequentes Flügelspiel aufzubauen. Der größte Vorteil sowohl für Einsteiger als auch für Profis ist die Tatsache, daß Ihre Spieler wirklich so stehen, wie Sie es eingestellt haben. Dadurch lassen sich Konter ohne Abwehrspieler vor dem eigenen Tor oder das Herauslocken Ihrer Spieler in Unterzahl vermeiden. Natürlich dürfen Sie Ihre Taktik per Keyboard oder Gamepad jederzeit im Spiel ändern, sollte das Ergebnis nicht zu Ihren Gunsten sein.



Hier stellen Sie die Spielweise des Teams nach Ihren Wünschen ein.

die Fahnen mit den Stanley-Cup-Siegen bis zu den Transparenten mit den Nummern der Ehrenspieler, die nicht mehr an Neuzugänge vergeben werden, alles exakt nachgebildet. Die Bandenwerbung stimmt allerdings nicht mit den Originalen überein, sondern basiert auf gesonderten Verträgen, die von EA Sports abgeschlossen wurden. Das ist aber kein Nachteil, und die größere Vielfalt der Sponsoren läßt das Gesamtbild realistischer wirken.

Performance

Die optischen Unterschiede zwischen der 3Dfx-Version und unbeschleunigter SVGA-Grafik sind nicht so drastisch, daß Sie unbedingt eine Beschleunigerkarte für NHL 98 kaufen müssen. Der größte Vorteil ist der Geschwindigkeitszuwachs auf kleineren Systemen, da Sie unter SVGA – mit allen Details eingeschaltet – einen Pentium 200 benötigen. Ab einem Pentium 120 mit 3Dfx-Karte läuft NHL 98 dagegen butterweich. Nennenswerte Unterschiede zwischen Intel Pentiums und AMD- bzw. Cyrix-Prozessoren gibt es nicht.

Rechner	Intel Pentium 90	Intel Pentium 90 + 3Dfx	Intel Pentium 166	Intel Pentium 166 + 3Dfx
Shiny Windows	41	46	68	73
Alle Details	● (nicht spielbar)	● (spielbar)	● (nicht spielbar)	● (flüssig spielbar)
Halbzeile	● (spielbar)	—	● (flüssig spielbar)	—
Doppelt	● (nicht spielbar)	—	● (spielbar)	—

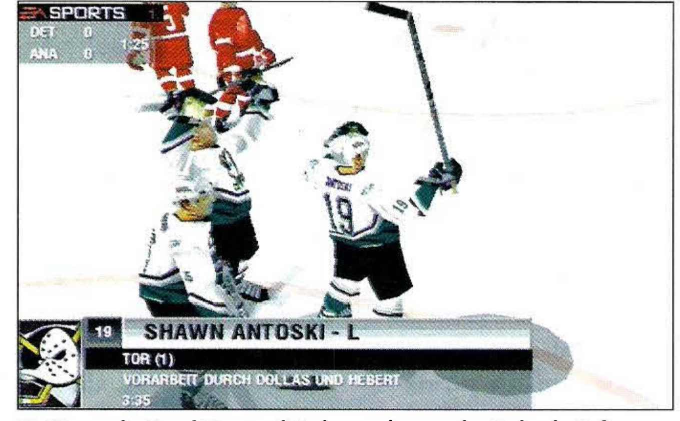
● = flüssig spielbar ● = spielbar ● = nicht spielbar

Nur Fernsehen ist schöner

Wie schon beim Vorgänger stehen acht Kameraperspektiven zu Auswahl, die natürlich unterschiedlich gut spielbar sind, aber auch während des Spiels geändert werden können. Neu sind die blitzschnellen Kameraschwenks, wenn ein Spieler verletzt oder spektakulär durch die Plexiglasbande gecheckt wird. Zusätzlich dürfen Sie vor dem Spiel bis zu zwei Wiederholungen von Torszenen einstellen, die das Geschehen verlangsamt aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Die Grafik allein macht NHL 98 aber noch nicht zum neuen Referenzspiel, sondern vor allem die Änderungen in Sachen Gameplay. Bei allen bisherigen Hockey-Simulationen aus dem Hause EA Sports reichten zwei Buttons an Gamepad, Joystick oder Tastatur aus, um die NHL-Cracks über das Eis zu scheuchen. Ende 1997 tragen die Kanadier den sich immer mehr verbreitenden Gamepads mit vier oder mehr Buttons Rechnung und haben die Steuerung aufgeteilt. Wie das neue System funktioniert, haben wir in einem gesonderten Kasten erklärt.

Herausforderung für Profis

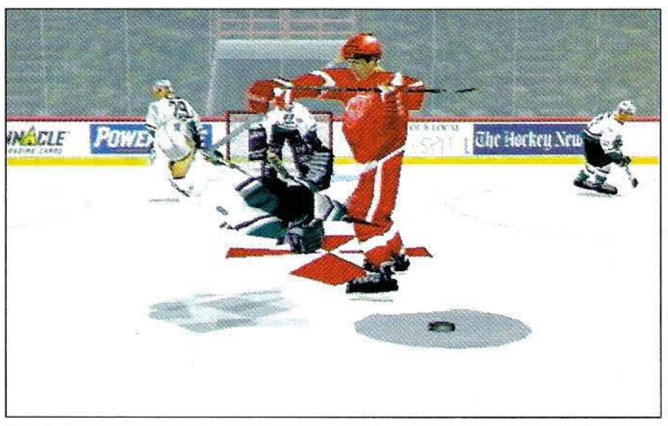
Viele Spieler werden von der neuen Spielstärke überrascht sein, denn die Computergegner von NHL 98 haben es wahrlich in sich. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, wobei „Rookie" sich ausschließlich für Einsteiger eignet, die sich mit der Steuerung und der generellen Spielweise vertraut machen wollen. Die Torhüter greifen hier öfter mal neben den Puck, und der Gegner kombiniert deutlich langsamer und unsicherer als in den höheren Schwierigkeitsgraden. Die Stufe „Pro" soll laut EA Sports in etwa dem „All Star"-Modus von NHL 97 entsprechen und ist eine gute Kombination aus geschickten Torhütern und einem clever agierenden CPU-Gegner, der sich aber mit der entsprechenden Übung gut austricksen läßt. NHL-Veteranen werden sich über die diesjährige „All Star"-Hürde freuen, die jedes Match zu einer echten Herausforderung werden läßt. Bis man hier die ersten Tore erzielt, müssen schon einige Stunden investiert werden, bis vor allem das Stellungsspiel so gut funktioniert, daß Goalies und Abwehr sich überraschen lassen. So hat auch das Spiel mit unterschiedlich starken Teams



Die Namen der Torschützen und Vorlagengeber werden in der deutschen Version nur mit Text gezeigt, aber nicht gesprochen.

Deutsch oder Englisch

Erstmals in der Geschichte der NHL-Serie veröffentlicht Electronic Arts eine ausschließlich deutsche Version. Das eigentlich lobenswerte Vorhaben hat aber für viele NHL-Fans einen entscheidenden Haken: Der Co-Kommentar während des Spiels fehlt, der Stadionsprecher kennt die Namen der Spieler immer noch nicht, und die Sprüche Mark Hindelangs wirken stellenweise, verglichen mit dem englischen Original, peinlich. Auch die bemüht korrekte Aussprache der Spielernamen wirkt gestelzt, da NHL-Profis generell amerikanisch ausgesprochen werden, egal ob sie Finnen, Schweden oder Russen sind. Schließlich ist Hockey wie Football eine uramerikanische Sportart. Da Sie nun nicht mehr die Wahl haben, welche Version Sie von der deutschen CD installieren, hat sich EA entschlossen, auch die englische Version in Deutschland zu verkaufen.



Alle Spieler bestehen nun vollständig aus Polygonen, was die Animationen wie hier beim Cross-Check noch geschmeidiger wirken läßt.




Die neuen Animationen der NHL-Cracks sind von allererster Güte.

seine Reize und hält eine Menge Herausforderung für Profis bereit. Die Verbesserungen an der Künstlichen Intelligenz gehen einher mit den neuen Taktikeinstellungen, mit denen Sie sich das Spiel auf Ihre Bedürfnisse zurechtschneidern. Im Taktikmenü wählen Sie aus, wieviel Druck die Spieler im Angriff bzw. in der Verteidigung ausüben sollen und nach welchem Spielsystem sie ihre Positionen aufsuchen. Lesen Sie dazu bitte den entsprechenden Kasten.



Die Fähigkeiten der 3Dfx-Karten werden vor allem bei den transparenten Plexiglasscheiben gut ausgenützt.

Erstklassige Spielzüge

NHL-Veteranen werden sich noch an NHL 95 erinnern, das nach Meinung vieler das schönste Paßspiel und die besten Volleyabnahmen ermöglichte. Für NHL 98 hat sich EA Sports wieder der alten Tugenden erinnert und herrliche Paßvarianten inklusive Doppelpässe und traumhafter Schlagschüsse geschaffen, die das Spiel noch lebendiger und abwechslungsreicher machen. Je nachdem, welcher Ihrer Spieler einen Paß erhält, ist auch die Wahrscheinlichkeit gut zu bestimmen, ob ein Schlagschuß ins Netz geht oder der Torwart den Puck aus der Luft fischt. Mit ein wenig Übung erkennen Sie schnell Ihre besten Schützen und wissen auch, wie welcher Torwart am besten auszutricksen ist. Von EA Sports unbestätigt, aber wohl enthalten ist eine Variable für Moral, die

Steuerung

Anstatt nur zwei Knöpfe unterstützt NHL 98 vier Buttons bzw. Tasten. Mit einem Knopf wird nun gepaßt oder ein anderer Spieler gewählt, mit dem zweiten schießen Sie oder bringen einen leichten Check an. Der dritte Knopf dient der Beschleunigung mit oder ohne Puck, mit dem vierten vollführen Sie einen harten Check gegen einen Kontrahenten oder können einen Special Move anbringen, je nachdem, welchen Spieler Sie gerade führen. Während Paul Kariya seine engen Haken schlägt, vollführt Steve Yzerman einen überraschenden Stop, um den Goalie auszutricksen. Wem das zu kompliziert ist, der darf beruhigt sein, denn obwohl EA Sports keine Option anbietet, die Steuerung wieder auf zwei Buttons zu reduzieren, läßt es sich auch mit nur zwei benutzten Tasten sehr gut spielen. Sie müssen also nicht unbedingt ein Gamepad mit vier Knöpfen besitzen, um NHL 98 zu spielen.



Die Tasten des Gamepads lassen sich mit bis zu zehn Funktionen belegen.



Das Team von EA Sports hat alle Stadien der NHL exakt nachgebildet.


Die Stärke der Goalies bei NHL 98 stellt im Schwierigkeitsgrad All Star auch gestandene Profis vor eine echte Herausforderung.

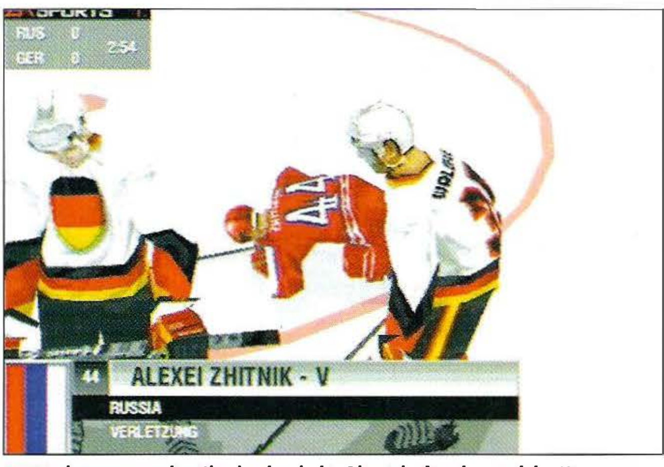


Die Anzeige der drei Topspieler wirkt im Vergleich zu den mit Fotos der NHL-Cracks ausgestatteten Vorgängern etwas lieblos.





Auf Wunsch lassen sich in den Spielpausen Statistiken zu den Teams sowie weitere Informationen rund um die NHL einblenden.



Bei Verletzungen oder Checks durch die Plexiglasbande wird die Kamera in einem weichen Schwenk auf das Opfer gerichtet.

das Verhalten Ihrer Spieler beeinflußt. Liegen Sie beispielsweise zwei Tore zurück, hat es der Gegner deutlich leichter, Sie aber erheblich schwerer, noch ein Tor zu erzielen oder die Abwehr effektiv einzusetzen. Sollte aber der Anschlußtreffer oder gar der Ausgleich gelingen, kann das Spiel sofort kippen, und Sie haben wieder mehr „Glück".

Spaß im Netz

Neben den Möglichkeiten, Freundschaftsspiele, Ligen und Play Offs auszutragen, ist der Turniermodus neu im Programm. Neben den NHL-Teams gibt es die wichtigsten Nationalmannschaften, die aus NHL-Stars bestehen und dann mit erfundenen Kufenflitzern aufgefüllt wurden. Alle Spielmodi lassen sich mit bis zu acht Spielern sowohl an einem Rechner austragen als auch über mit Modem, Nullmodem oder Netzwerk verbundene Rechner. Ebenfalls neu ist der Trainingsmodus für Strafschüsse und die erweiterte Musikuntermalung während des Spiels. Zahlreiche kurze Songs aus den amerikanischen Stadien sorgen während des Bullys für Stimmung beim deutlich lebendigeren Publikum und beim Spieler. Das Play-by-Play, also den Spielkommentar, gibt es nun – von Mark Hindelang gesprochen – auch auf deutsch. Der Trainerkommentar mußte aus Zeitgründen auf nächstes Jahr verschoben werden.

Florian Stangl ■



Die Möglichkeit, einen eigenen Spieler zu erstellen, wurde erweitert und läßt sich sogar mit mehreren Dummy-Fotos abrunden.

Statement



Einfach brillant! NHL 98 ist allen anderen Hockeyspielen locker um zwei Jahre voraus und nahezu perfekt. Angesichts des ähnlich superben Vorgängers fast schon ein Wunder: Grafik, Sound, Steuerung und die Künstliche Intelligenz wurden konsequent ausgebaut und verbessert. Vor allem die Spielbarkeit begeistert, denn nie zuvor verhielten sich Computerspieler realistischer und machte das Zusammenspiel mit den CPU-Kameraden mehr Spaß. Bei NHL 98 ist alles möglich: Alleingänge, Paßspiel, Direktabnahmen, originalgetreues Power Play oder defensives Konterspiel – kein Wunsch bleibt unerfüllt. Möglich machen das unter anderem die verschiedenen Taktiken, die keine leeren Versprechungen sind, sondern klar erkennbare Auswirkungen besitzen. Die internationalen Turniere sind eine willkommene Bereicherung, ebenso die intelligente Menüführung und die witzigen Trainerkommentare, die es aber nur in der englischen Version gibt. Kritikpunkte aufzuführen grenzt an Haarspalterei: Das deutsche Play-by-Play mag angesichts der saloppen Sprüche Mark Hindelangs Geschmackssache sein, die 3Dfx-Version läuft zwar butterweich, aber etwas langsam, und einige der Statistiken wurden in früheren Versionen schon hübscher präsentiert. Abgesehen davon hat EA Sports alle Kritikpunkte an den Vorgängern ernst genommen und konsequent ausgemerzt.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	93%
Sound	94%
Handling	96%
Multiplayer	95%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 100,-


Dank der 3D-Engine von Extreme Assault können Sie Incubation aus verschiedenen Perspektiven betrachten.


Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie auf eine stattliche Anzahl Soldaten zurückgreifen, falls Sie keine eigenen erstellen wollen.

Incubation

Rundenrekord

Blue Byte zeigt der Konkurrenz, wo der Hammer hängt. Incubation fasziniert auf den ersten Blick allein durch die brillante 3D-Grafik und überzeugt mit einer durchdachten Geschichte, ausgefeilten Missionen und sinnvollen Optionen für alle Strategen. Der Kampf gegen die wildgewordenen Scay'Ger sorgt für atemlose Dauerspannung vor dem Monitor.

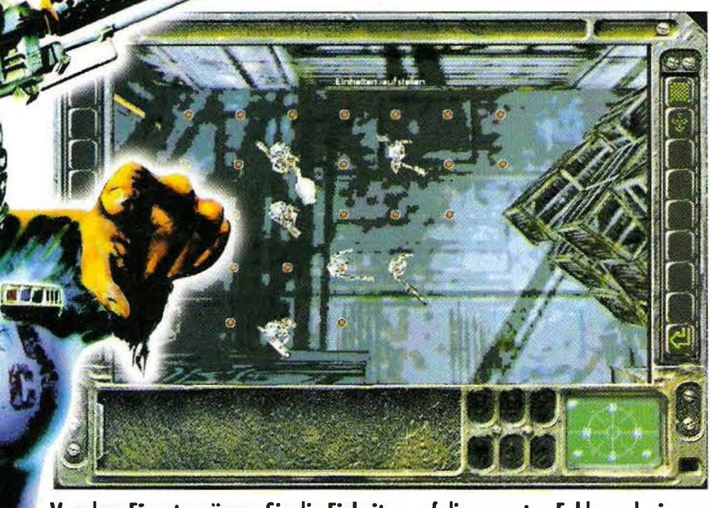
Die Zeiten sind düster. Dabei fing alles so harmlos an: Die Chromianer-Kolonie Scay-Hallwa blühte und gedieh in Frieden, das Zusammenleben mit den Scay'Ger genannten Ureinwohnern des Planeten gestaltete sich problemlos. Die harmlosen Insektenabkömmlinge wurden mit einem Schutzschirm von der Kolonie ferngehalten, bis nach etwa 50 Jahren friedlicher Koexistenz unvermittelt das behütende Energiefeld zusammenbricht. Die Scay'Ger werden plötzlich zu reißenden Bestien und fallen schwerbewaffnet über die Kolonie der Menschen her. In größter Hast wird eine Gruppe unerfahrener Soldaten in den Kampf geschickt, die gegen die feindliche Übermacht retten sollen, was zu retten ist. Hier greift der Spieler ins Geschehen von Blue Bytes Incubation ein, das mit clever eingefügten Actionelementen das run-



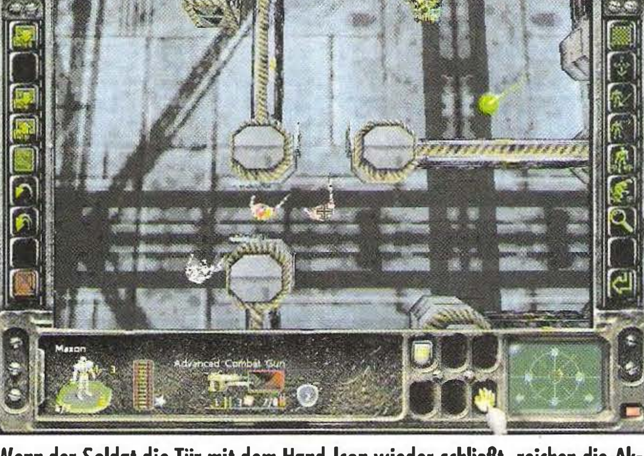
Auf diesem Bildschirm wählen Sie aus, ob Sie gleich die Mission beginnen oder erst noch das Waffenarsenal besuchen wollen. (3Dfx)


Dieses Team will den Scay'Gern gleich zünftig einheizen.





Vor dem Einsatz müssen Sie die Einheiten auf diesen roten Feldern plazieren und dabei die Fähigkeiten der einzelnen Soldaten berücksichtigen.



Wenn der Soldat die Tür mit dem Hand-Icon wieder schließt, reichen die Aktionspunkte nicht mehr für den Verteidigungsmodus.

denbasierte Strategiespiel zu einem Highlight des Genres aufwertet. Der inoffizielle vierte Teil der Battle Isle-Saga toppt alle seine Vorgänger in Sachen Grafik, Sound und Spieltiefe. Soviel vorneweg: Auch die Hintergrundgeschichte ist brillant und zeigt den hollywood-orientierten amerikanischen Herstellern, wie man den Spieler selbst am Schluß noch überrascht. Blue Byte hat nicht an Möglichkeiten gespart, wie der einzelne Spieler die 35 Levels angeht.

Talentshow

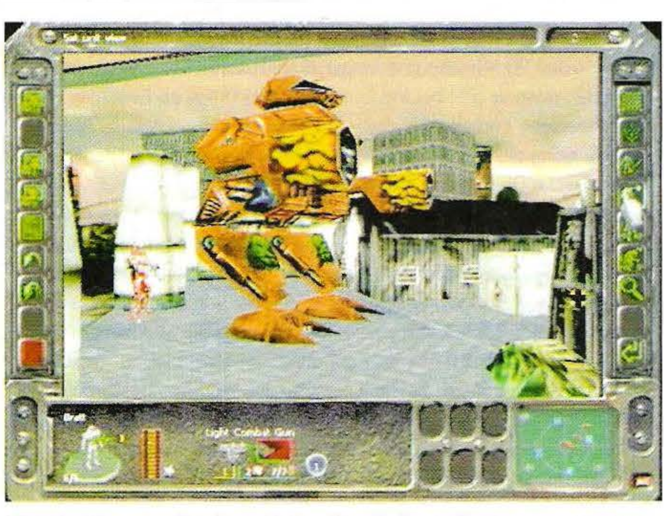
Angefangen bei zwölf verschiedenen Waffensystemen und 17 zusätzlichen Ausrüstungsgegenständen haben Sie die Möglichkeit, Ihre Kämpfer zu Spezialisten in bestimmten Bereichen auszubilden. Jede Figur besitzt ein Repertoire an Aktionspunkten, anhand derer Sie wissen, was Sie in einer Runde alles anstellen können. Jeder Schritt kostet beispielsweise einen solchen Punkt, das Abfeuern bestimmter Waffen sogar zwei oder drei. Ob Sie lieber einen Soldaten mit leichten Waffen wollen, der dafür mehr Bewegungsfreiheit besitzt, oder einen gut gepanzerten Berserker mit einem wahrlich durchschlagenden Arsenal, hängt von Ihren Vorlieben und den jeweiligen Talentwerten ab. Diese steigen durch Erfahrungspunkte, die Ihre Kämpfer in den einzelnen Missionen erhalten, abhängig von der Erfüllung des Auftrags und den getöteten Gegnern. Oft stehen auch Kisten herum, die neben Munition und Ausrüstungsboni auch neue Talentwerte für den jeweiligen Soldaten bereithalten. Besitzt ein Kämpfer zehn Erfahrungspunkte, erhält er einen neuen Talentpunkt, der aber gut eingesetzt sein will. Es macht nämlich wenig Sinn, wenn ein Kämpfer Talente für schwere und leichte Waffen besitzt, da dann eine der beiden Fertigkeiten brachliegt. Sie müssen also bei der Rekrutierung der Einheiten darauf achten, ein breites Repertoire an Kämpfern zu besitzen, da sich nicht alle Typen für jede Mission gleich gut eignen. Ein Allroundkämpfer läßt sich aber nicht basteln, so daß der Verlust eines trainierten Veteranen Ihr Platoon

Mission CD

Wer dachte, daß Blue Byte die Programmierer nach Incubation in Urlaub schickt, täuscht sich. Bereits jetzt laufen die Vorbereitungen für die Mission CD, welche die Geschichte um den Kampf gegen die Scay'Ger fortsetzen wird. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.



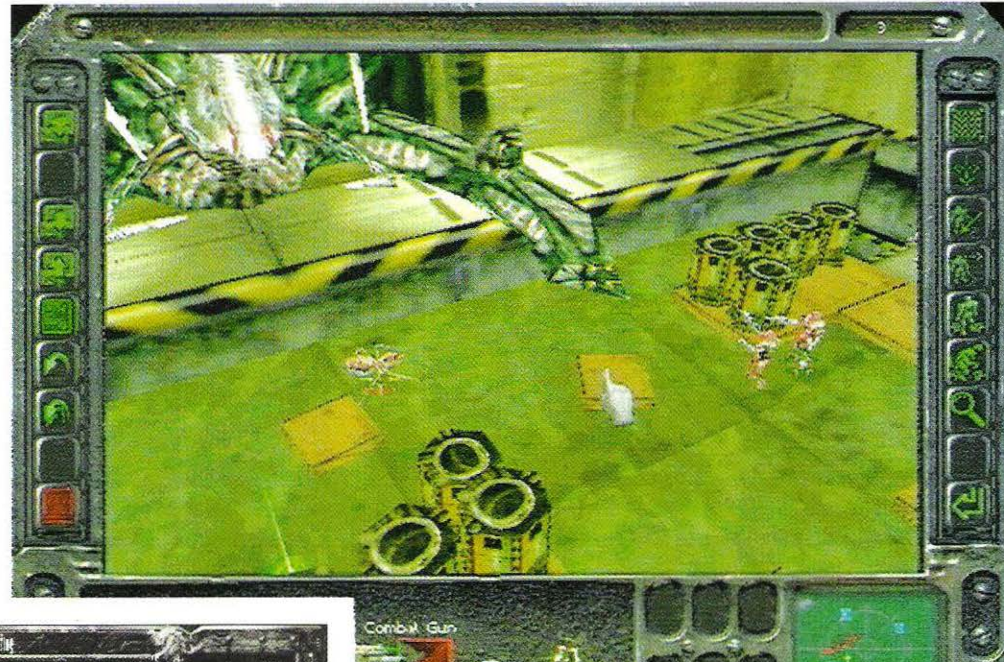
Der unvorsichtige Angriff dieses Soldaten von oben endet in einem Fiasko für ihn.

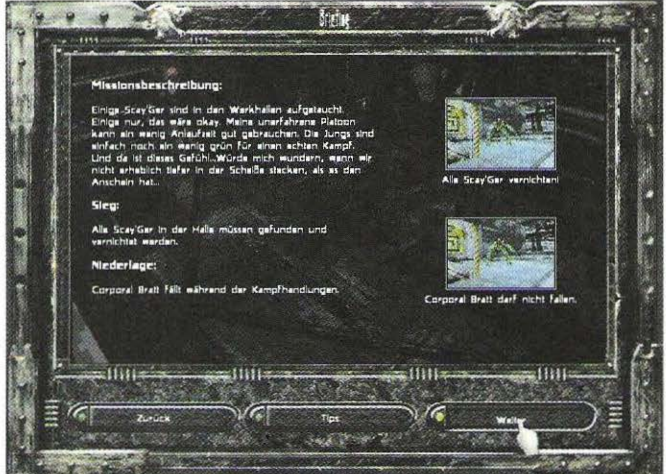


Höchst willkommen ist dieser riesige Kampfroboter, der Sie mit seiner Feuerkraft während einer Mission unterstützt. (3Dfx)

Der Größenunterschied zwischen den Soldaten und diesem voll animierten Endgegner ist beachtlich, für die 3D-Engine aber kein Problem. (3Dfx)(rechts)
Die in Echtzeit dargestellten Zwischensequenzen erzählen sogar lippensynchron die spannende Geschichte weiter. (3Dfx) (unten)







Die Einsatzbesprechung bietet wahlweise auch ein paar grundlegende Tips an, was gerade Einsteigern das Spiel erleichtert.

Multiplayer

Incubation sieht zwar aus wie ein Actionspiel und mag auch die Anhänger von Echtzeit-Strategiespielen ansprechen. Der Mehrspieler-Modus unterscheidet sich aber deutlich von anderen Genres, da das rundenweise Ziehen der Einheiten viel Zeit in Anspruch nimmt. Stellen Sie sich vor, daß vier Spieler jeweils sechs Soldaten positionieren müssen. Jeder Zug benötigt im Schnitt 30 bis 60 Sekunden, so daß eine Runde locker 20 Minuten und länger dauern kann. Die Geduld lohnt sich aber, denn es gibt bei Incubation so viele Dinge zu beachten wie in nur wenigen anderen Spielen. Hinzu kommt die prickelnde Atmosphäre, wenn die Kamera auf Geschehnisse aus der Sicht Ihrer Soldaten schwenkt. Dann geht das große Zittern los, ob der Verteidigungsmodus eine gute Idee war, die Mine richtig plaziert wurde oder vielleicht sogar ein Gegner in Ihrem Rücken auftaucht. Während unseres ausführlichen Tests empfanden wir die teils sehr langen Rundenzeiten bei Mehrspieler-Partien als störend und wollten von Blue Byte wissen, ob es denn möglich sei, das zu ändern. Da auch die Mülheimer während ihrer internen Betatests auf dieses Problem stießen, entschloß man sich, ein optionales Zeitlimit einzubauen. Dadurch beschränken Sie die Zugzeit pro Soldat in drei wählbaren Stufen, was die Wartezeit der Mitspieler deutlich verkürzt. Sollte dieses Feature aus Zeitgründen doch nicht mehr eingebaut werden können, bleibt noch der Solitoire-Modus, der (ohne Zeitlimit) nur das Bewegen eines Soldaten pro Runde erlaubt.

hart treffen wird. Dieser Rollenspielanteil sorgt für erhöhtes Kribbeln in kniffligen Situationen, da erfahrene Kämpfer Ihnen in späteren Missionen das Leben erheblich leichter machen.

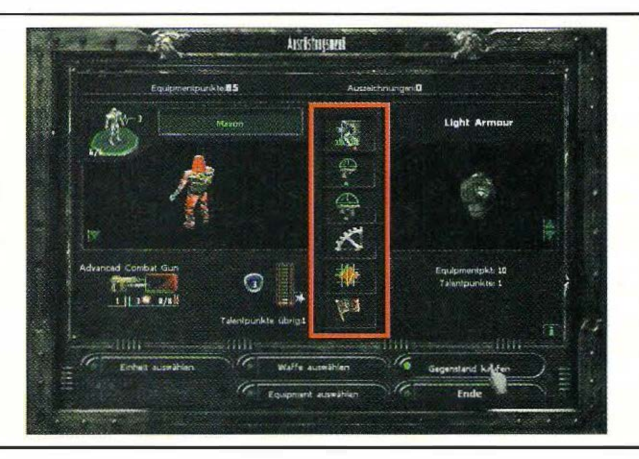
Erst denken, dann laufen

Bevor Sie einen Level endgültig betreten, sehen Sie die Karte aus der Vogelperspektive, um sich einen ersten Überblick zu verschaffen. Abhängig vom Missionsziel stellen Sie dann Ihre Mannen auf den vorgegebenen roten Punkten auf, wobei es hier einiges zu beachten gibt. Gut gepanzerte Einheiten passen natürlich besser an die vorderste Front, Soldaten mit weitreichenden Waffen sind hinten besser aufgehoben. Auch die Blickrichtung kann bei der Verteidigung entscheidend sein, ebenso die Anzahl der Aktionspunkte. Sie müssen nicht nur daran denken, daß die Kämpfer nicht unbeschränkt weit laufen können, sondern daß auch der Verteidigungsmodus, jeder Schuß und jede andere Aktion diese kostbaren Punkte kosten. Fährt man mit dem Mauszeiger über die einzelnen Schalter für Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, werden diese Punkte angezeigt, so daß Sie eigentlich nicht unbeabsichtigt hilflos dem Gegner vor die Mündung laufen können. Wie viele Aktionspunkte Sie nach jedem Schritt noch besitzen, zeigen die Zahlen an, die auf den erreichbaren Feldern des Levels zu sehen sind. Manche Waffen besitzen zwei verschiedene Modi, wie beispielsweise Flammenwerfer oder Minenleger. Der erstere beschießt entweder gezielt einen Gegner oder legt einen Feuerteppich, der allen Lebewesen für einige Runden den Weg versperrt. Mit dem Minenleger plazieren Sie entweder Minen an strategisch richtigen Stellen oder feuern sie über große Entfernungen auf Gegner, wobei auch deren Umgebung in Mitleidenschaft gezogen wird. Allerdings besitzen diese Waffen keinen Verteidigungsmodus, so daß diese Soldaten besonders gut beschützt werden müssen. Mehr Informationen zu den



Das Punktekonto

Bei Incubation entscheiden verschiedene Punkte über das Wohlergehen Ihrer Kämpfer. Am wichtigsten sind die Talentpunkte (rot markiert), mit denen Sie entscheiden, auf welchen Gebieten ein Soldat sich verbessern kann. Ihr Zug sollte möglichst aus Kämpfern mit verschiedenen Fähigkeiten bestehen, es macht also wenig Sinn, nur Spezialisten auf dem Gebiet der schweren Waffen zu haben. Außerdem ist es nützlich, wenn wenigstens einer der Soldaten technisches Geschick besitzt, um bestimmte Ausrüstungsgegenstände wie die weitreichenden Scanner benutzen zu können. Im oben gezeigten Menü legen Sie die Verteilung von Ausrüstung und Waffen fest und müssen auch schon für die Zukunft vorplanen. Während der Kampagne erhalten Ihre Männer Erfahrungspunkte, wobei zehn dieser Punkte einem neuen Talentpunkt entsprechen.



Waffen und Ausrüstungsgegenständen erhalten Sie übrigens in der Spielbeschreibung zur Demo von Incubation auf der aktuellen PC Games-CD.

Zeit ist ein Stück Lebenskraft

Warum Incubation ein rundenbasiertes Strategiespiel ist und nicht in Echtzeit abläuft, wird spätestens nach den ersten Zügen klar. Angesichts der hohen Komplexität und der vielen Möglichkeiten ist es gar nicht anders möglich, da der Spieler viel Zeit für die Abwägung seiner Maßnahmen benötigt. Ob Sie Aktionspunkte für das Einnehmen einer neuen Position, eine Waffe oder etwa das MediKit einsetzen wollen, muß gut überlegt werden, da oft auch die anderen Soldaten Ihres Platoons betroffen sind. Haben Sie beispielsweise nicht mehr genug Punkte für den Verteidigungsmodus übrig, kann der Gegner möglicherweise einen Treffer anbringen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Vorteile bringt hier ein Platoon Leader, der die Verteidigungsfähigkeiten seiner umstehenden Kameraden verbessert und vor dem Einsatz mit einem zu kaufenden Banner gewählt wird. Netterweise erleichtern drei Schwierigkeitsgrade den Einstieg und motivieren Profis zusätzlich.

Blade Runner meets Alien

All die Optionen und Kombinationsmöglichkeiten machen natürlich nur Sinn, wenn das Design der Levels entsprechend angelegt ist. Blue Byte hat viel Zeit darauf verwendet, die einzelnen Karten flexibel lösen zu lassen, so daß Sie nicht nur mit einem bestimmten Platoon die Chance haben, den nächsten Level zu erreichen. Generell sind die Levels mit düsteren, schmutzigen Texturen überzogen, die für eine beklemmende Atmosphäre á la Blade Runner oder Alien sorgen. Die Umgebung reicht von riesigen Lagerhallen über Kraftwerke bis hin zum Raumhafen, wobei



Sind die Soldaten erfolgreich, erhalten sie Erfahrungspunkte, die Sie später in neue Talente umsetzen können.



Wieviel Schaden die Schüsse Ihrer Soldaten anrichten, wird über dem jeweiligen Ziel eingeblendet. Die deutsche Version enthält statt Blut Lichteffekte.



Mit dem Jetpack besitzen die Soldaten eine enorm große Reichweite, sind dann aber bis zur nächsten Runde nicht mehr zu einer Aktion fähig. (3Dfx)



alle Schauplätze und Missionsaufträge immer in den Rahmen der Hintergrundgeschichte passen und diese weiterführen. Verschiedene Ebenen, bewegliche Plattformen und zerbrechliche Brücken bringen zusätzliche Gefahren ins Spiel, die Sie natürlich auch zu Ihrem Vorteil ausnützen können.

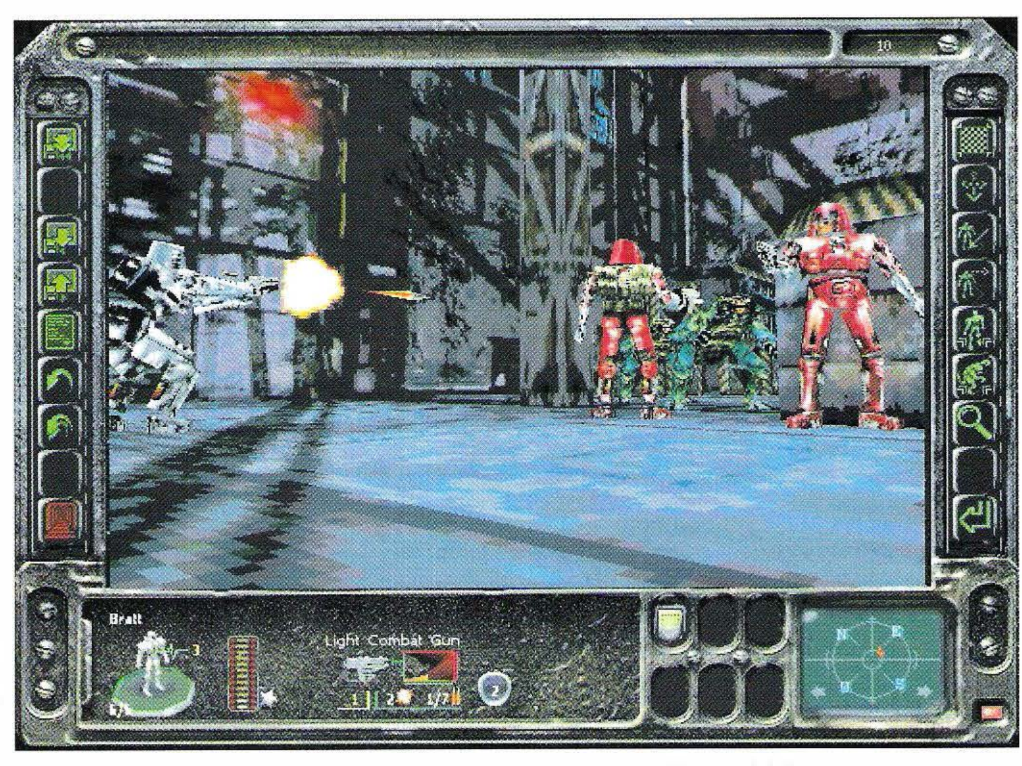
3D-Animationen in Echtzeit

Der Spieler wird nicht mit einem gerenderten Intro auf Incubation eingestimmt, sondern wie schon in Extreme Assault werden Räume und Charaktere mit der hochwertigen 3D-Engine in Echtzeit dargestellt. Blue Byte hat sich viel Mühe gegeben, um den einzelnen Figuren eine glaubwürdige Mimik und Gestik zu verpassen sowie die Sprachausgabe lippensynchron abzuspielen. Mit interessanten Kameraschwenks und wechselnden Perspektiven führen diese Animationen auch zwischen bestimmten Missionen die Hintergrundgeschichte fort, die sich nicht nur auf den Kampf gegen die Scay'Ger beschränkt, sondern auch kleine Intrigen und Kompetenzgerangel innerhalb der Chromianer-Kolonie zeigt. Durch die Verwendung der 3D-Engine von Extreme Assault erhält Incubation einen kräftigen Action-Anstrich verpaßt, der das Spiel weit über die üblichen Hexagon-Strategicals oder andere rundenbasierte Programme stellt. Noch einen Tick besser sieht Incubation aus, wenn Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, die auch auf kleineren Rechnern für ruckfreie Kameraschwenks sorgt.

Viel Atmosphäre

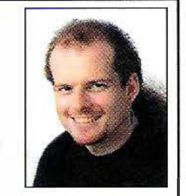
Verstärkt wird der hervorragende optische Eindruck durch Soundeffekte und Musik, die für eine trostlose, düstere Atmosphäre sorgen. Viele kleine Geräuscheffekte, die aus dem ersten „Alien"-Film stammen könnten, und die erstklassige Musik von bestem Hollywood-Kaliber ziehen den Spieler schneller in den Bann des Geschehens, als ihm lieb sein könnte. Incubation besitzt nämlich einen gehörigen Suchtfaktor, der – angefangen bei der Präsentation über die hohe, aber überschaubare Komplexität bis zu den clever designten Levels – für stundenlanges Tüfteln sorgt. Da sich der Spielstand jederzeit sichern läßt, sind die oft stundenlangen Partien kein Problem für Sitzmuskel und Augen. Wem eine ausgedehnte Mehrspieler-Partie übers Internet zu teuer ist, darf seine Züge per E-Mail austauschen – eine clevere Alternative, um Telefonkosten zu sparen. Incubation bietet diese Option genauso selbstverständlich wie die anderen an.

Florian Stangl ■

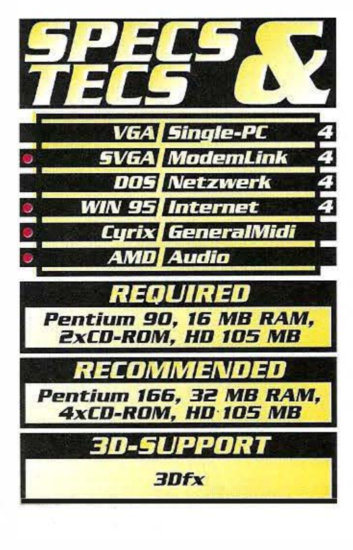


Im Verteidigungsmodus feuern die Kämpfer automatisch auf alle Gegner in ihrem Blickfeld.

Statement



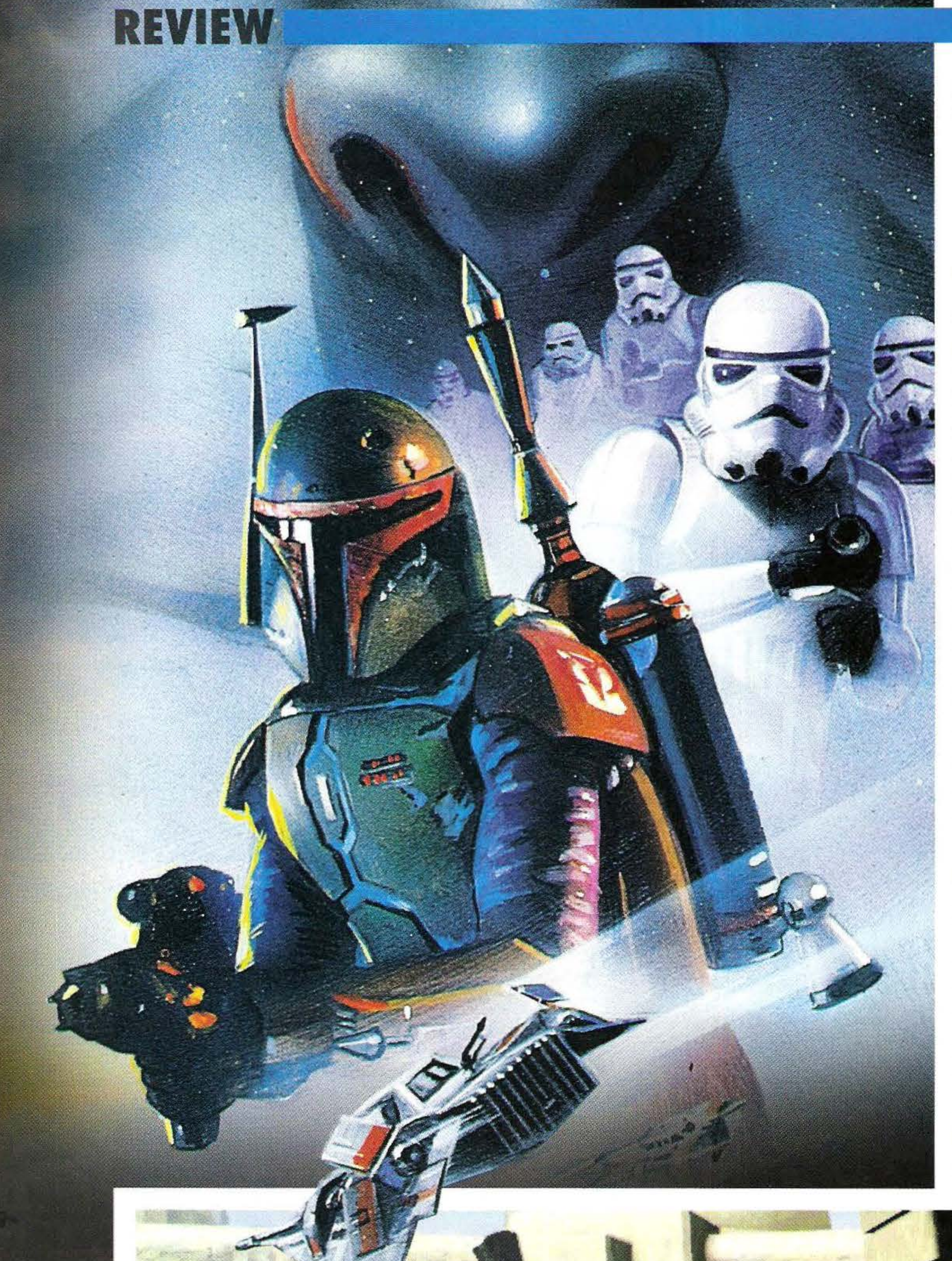
Incubation ist klar die neue Referenz im Runden-Genre. Was die Kreativen aus Mülheim aus dem Genre der rundenbasierten Strategiespiele herausgeholt haben, ist mehr als beachtlich. Die taktische Komponente fasziniert und ist für Einsteiger wie Profis gleichermaßen gut abgestimmt, was nun wirklich keine Selbstverständlichkeit ist. Wer seine Kämpfer erst einmal durch die ersten der 35 Levels gesteuert und ihre steigenden Fähigkeiten liebgewonnen hat, hängt am Incubation-Haken. Die Inkubationszeit ist gering, der Suchtfaktor umso höher. Spätestens die düstere Atmosphäre und die vielfältig designten Möglichkeiten ziehen den Spieler in ihren Bann, die praktische Steuerung und die geschickt eingebauten Überraschungen sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Grafisch ist Incubation seinen Konkurrenten in allen Bereichen überlegen und setzt auch in Sachen Sound neue Maßstäbe. Selbst wer bislang nur Echtzeit-Strategicals à la Command & Conquer mochte, sollte einen genauen Blick riskieren.



RANKING

Strategiespiel	
Grafik	92%
Sound	92%
Handling	93%
Multiplayer	90%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM100,-

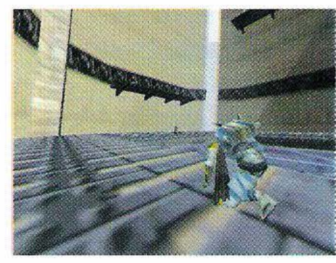


Shadows of the Empire

Sch

Terminverschiebungen sind sowohl für Hersteller als auch für Kunden eine ärgerliche Angelegenheit, aber dennoch unvermeidlich. Vor allem potentielle Verkaufsschlager trifft dieses Schicksal, denn kaum ein Unternehmen riskiert theoretisch erreichbare Absatzzahlen durch vermeidbare Programm- oder Designfehler. Doch nur die wenigsten Hersteller können dieser Problematik gelassen entgegentreten, es ist fast unmöglich, ein äquivalentes Produkt rechtzeitig aus dem Hut zu zaubern. LucasArts hat diesmal jedoch einen Trumpf in der Hinterhand: Da sich Jedi Knight verspätet, wird nun kurzerhand Shadows of the Empire, das eigentlich exklusiv für das Nintendo 64 erscheinen sollte, aus dem Ärmel geschüttelt.

attenspiel


Zum Abschluß des fünften Levels wartet Bobba Fett als Endgegner. Er nimmt Sie mit Raketen aus seinem Jetpack unter Beschuß.


In einigen Missionen müssen Sie den Jetpack einsetzen, um bestimmte Plattformen zu erreichen. Ein spannendes Spielelement.

Von einem Schnellschuß kann man bei Shadows of the Empire dennoch nicht sprechen, schließlich ist das Spiel seit knapp einem Jahr für das Nintendo 64 erhältlich. LucasArts wartete aber auf eine größere Verbreitung von 3D-Beschleunigerkarten, um das effektlastige Spektakel für den PC umzusetzen. Verwendet wird von LucasArts ausschließlich Direct3D, das bedeutet, daß mit unterschiedlichen Karten auch unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden (siehe Kasten) – spezielle Unterstützung für weit verbreitete Karten wurde nicht integriert.

Star Wars 2.5

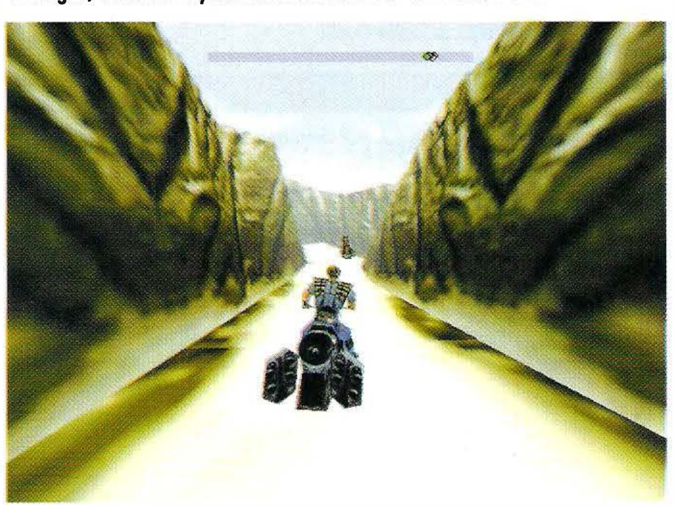
Die Hintergrundgeschichte spielt zeitlich vor „Die Rückkehr der Jedi-Ritter": Sie schlüpfen in die Rolle von Dash Rendar. Dash ist ein Glücksritter, der sich eigentlich aus dem eskalierenden Konflikt zwischen Imperium und Rebellion heraushalten möchte, um lukrative „Geschäfte" abzuwickeln. Es wird allerdings immer schwieriger, heiße Waren an den imperialen Außenposten vorbeizuschmuggeln, häufig muß er seine Ladung komplett abschreiben. Er beschließt, sich den Rebellen anzuschließen und muß aufgrund seiner Fähigkeiten besonders gefährliche Aufträge ausführen.
So kommt Dash Rendar beispielsweise Prinz Xizor, der Darth Vader von der Seite des Imperators verdrängen will, auf die Spur. Xizor hat von Vaders Versprechen, Luke Skywalker lebendig an das Imperium auszuliefern, Wind bekommen und versucht das nun durch ein heimtückisches Attentat auf den jungen Jedi zu vereiteln. Darth Vader würde seine Reputation innerhalb des Imperiums verlieren, Xizor könnte an seine Stelle treten, und – was noch viel schlimmer wäre – die Rebellen würden empfindlich geschwächt. Dash Rendar versucht das natürlich zu verhindern und jagt Prinz Xizors Schergen hinterher...

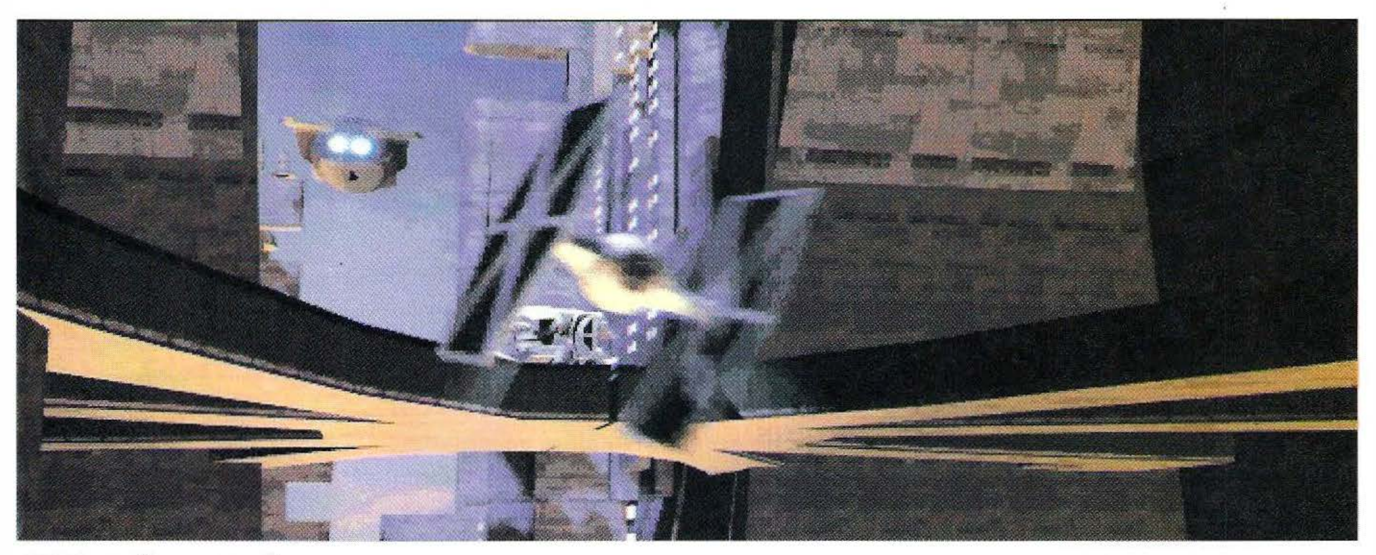
Keine Speicherfunktion

Insgesamt zehn Missionen müssen erfolgreich beendet werden, um Prinz Xizor in einer finalen Schlacht schließlich gegenüberzustehen. Da Shadows of the Empire vom Nintendo 64 auf den PC umgesetzt wurde, muß man sich erst einmal an ein merkwürdiges System gewöhnen, das man eigentlich nur aus anderen Genres kennt. Zu Beginn stehen drei Leben zur Verfügung, die man durch Einsammeln von „Challenge Points" vermehren kann. Verliert man ein Leben, so startet man an der letzten entscheidenden Stelle eines Levels – verliert man jedoch alle Leben, so muß man den Level noch einmal ganz von vorne beginnen. Leider wurde an eine traditionelle Speicherfunktion nicht gedacht.
Die zehn Missionen bieten allerdings sehr viel Abwechslung, so daß die Neugier stets Herr über den teilweise aufkommenden Frust bleibt. Auf Hoth steigt man beispielsweise in einen Gleiter, man rast mit einem Speeder Bike durch Mos Eisley und muß an Bord des Raumschiffs Outrider, das übrigens eine starke Ähnlichkeit mit Han Solos Millenium Falcon aufweist, TIE Fighter aufs Korn nehmen. Die übrigen Aufträge erledigt man wie gewohnt auf Schusters Rappen, mit einem Jetpack können kürzere Entfernungen sogar im Flug überwunden werden. Gespielt wird vorwiegend aus der dritten Person, die Kamera schwenkt dabei wie bei Tomb Raider hinter den Hauptdarsteller. Es ist aber auch möglich, die klassi-



Schauplatz Schrottplatz: Auf Transportzügen müssen Sie die Kopfgeldjäger verfolgen, die Luke Skywalker schon dicht auf den Fersen sind.

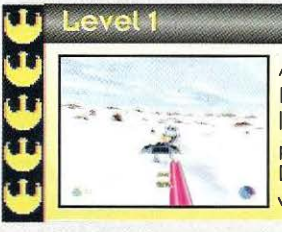

Ein höllischer Trip durch Mos Eisley und die benachbarte Wüste erwartet Sie im sechsten Level. Wie gesagt, Shadows bietet sehr viel Abwechslung.



Die Levels

Shadows of the Empire zeichnet sich durch einen extrem abwechslungsreichen Spielaufbau aus. Allerdings ergeben sich dadurch auch ein paar Schwächen: Vor allem die Missionen an Bord des Raumschiffs Outrider (Level 3 und Level 10) lassen beim Spieler Verzweiflung aufkommen. Wir haben in diesem Kasten alle Levels für Sie zusammengestellt und einzeln bewertet.

Level 1



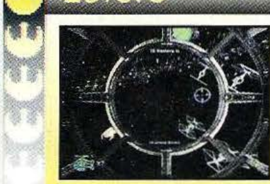
Auf dem Eisplaneten Hoth muß eine Rebellenstellung gegen imperiale Walker und Dronen verteidigt werden.

Level 2



Die Stellung auf Hoth ist gefallen, man muß so schnell wie möglich verschwinden und sein Raumschiff finden.

Level 3



Auf der Flucht wird man von einem Sternenzerstörer und mehreren Geschwadern an TIE Fightern attackiert.

Level 4



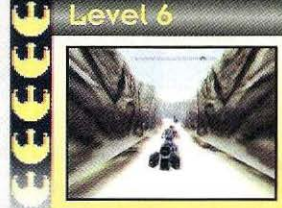
Auf einem alten Schrottplatz halten sich die Kopfgeldjäger versteckt – Verfolgungsjagd auf Transportzügen.

Level 5



Auf dem Weltraumflughafen Gall trifft man schließlich auf den gerissenen Bobba Fett – ein großes Duell!

Level 6



Die Kopfgeldjäger sind Luke Skywalker dicht auf der Spur, eine hitzige Jagd auf Speeder Bikes beginnt.

Level 7



Auf dem imperialen Frachter Suprosa gibt es weitere Hinweise auf den Drahtzieher hinter den Attentaten.

Level 8



Über den Abwasserkanal gilt es in das Machtzentrum des Imperiums vorzudringen: starkes Level-Design.

Level 9



Im Palast wird Prinz Xizor von seiner Leibgarde abgeschirmt und kann schließlich entkommen.

Level 10



In einer Raumschlacht jagen Luke Skywalker, Han Solo und Dash Rendar den Attentäter Prinz Xizor.

Die Zwischensequenzen verbreiten sehr viel Atmosphäre und passen optisch zum Rest des Spiels.



Am Ende des vierten Levels wartet ein schwerbewaffneter Roboter. Für die Endgegner hat sich LucasArts sehr viel einfallen lassen.



Riesige Flugobjekte rauschen ab und zu am Spieler vorbei, auch wenn sie keinen direkten Einfluß auf den Spielverlauf haben.

sche Ich-Perspektive zu wählen – bei Raumschiffen und -gleitern befindet man sich dann in einem Cockpit.

Force Feedback

Gesteuert wird hauptsächlich mit dem Joystick, obwohl natürlich optional mit Tastatur und Maus gespielt werden kann. Ausgezeichnet funktioniert die Unterstützung für den Microsoft SideWinder Force Feedback,

denn durch diese neue Technologie wirken die Gefechte an Bord des Schneegleiters gleich doppelt realistisch. Aber auch alle anderen Missionen machen mit „Force Feedback" einfach mehr Spaß: Jeder Treffer, jeder Sprung kann nun hautnah miterlebt werden. Größter Schwachpunkt der Steuerung: Lasergeschosse lassen sich nicht besonders genau abfeuern, oft benötigt man zwei bis drei Salven, bis man endlich sein Ziel trifft. Dieses System wird vom Spiel vorgegeben, selbst „Kunstschützen" werden Gegner und Objekte nicht auf Anhieb erwischen.

Kaum Eigeninitiative

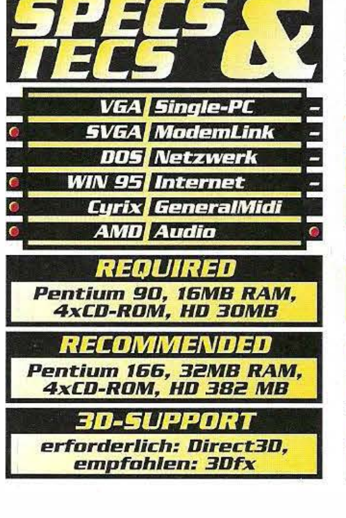
Künstliche Intelligenz ist bei Shadows of the Empire leider nur rudimentär vorhanden. In den meisten Fällen warten die Schergen des Imperiums seelenruhig auf einen Angriff. Eigeninitiative wird vom Computer nur selten ergriffen, d. h. auf atemberaubende Verfolgungsjagden braucht man sich nicht gefaßt machen. Neue Ideen sucht man ebenfalls vergeblich, vielmehr dreht sich wieder einmal alles um das alte Thema „Suche den Schlüssel und vernichte den Endgegner" – auf anspruchsvollere Puzzles oder Rätsel wurde zum größten Teil verzichtet. Shadows of the Empire konzentriert sich auf pure Action, geradlinig und ohne überflüssige Schnörkel. Ruhepausen gibt es selten, vor allem bei den höheren der insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen.

Oliver Menne ■



Der Keller unter dem Hauptquartier des Imperiums ist der größte Level – mehr als zwei Spielstunden sollte man aber auch hier nicht einplanen.

SPECS & TECS



VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32MB RAM, 4xCD-ROM, HD 382 MB

3D-SUPPORT
erforderlich: Direct3D, empfohlen: 3Dfx

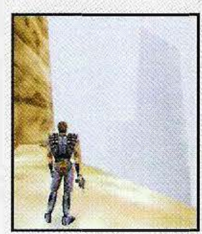
RANKING

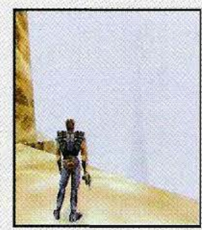
Action

Grafik	83%
Sound	92%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM100,-

Streitfrage: Grafik





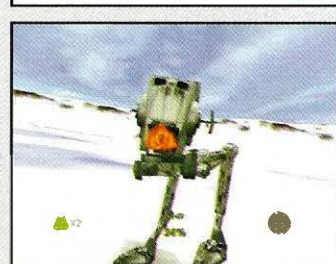


Hier sehen Sie ein Beispiel für einen Fehler im Grafikaufbau. Solche Probleme treten allerdings eher selten auf.

Schon im Vorfeld wurde Shadows of the Empire mit reichlich Lorbeeren ausgestattet – vor allem im Bezug auf die Grafik überschlugen sich die Aussagen der Experten. Aber wie gut ist die Grafik nun wirklich? Wir testeten auf verschiedenen Systemen und kamen zu dem Schluß, daß sich die besten Ergebnisse mit Grafikkarten erzielen lassen, die mit Chips von 3Dfx (Monster 3D, Righteous 3D) oder Rendition (3D Blaster) ausgestattet sind. Beide Chipsätze konnten das Geschehen atemberaubend und mit sensationellen Effekten präsentieren: Inferno-artige Explosionen und weichgezeichnete Texturen versetzen immer wieder in Erstaunen und bieten einen Vorgeschmack auf die Spiele von morgen. Lediglich in puncto Geschwindigkeit konnte sich die 3Dfx-gegenüber der Rendition-Karte Vorteile erspielen. Völlig ohne Makel ist Shadows of the Empire aber auch mit diesen Karten nicht: Trotz leistungsfähiger Grafikchips läßt sich ab und zu ein leichtes Clipping beobachten, d. h. Objekte im Hintergrund werden in Blöcken aufgebaut. Ansonsten gibt es allerdings nichts zu beanstanden, die zahlreichen Gegner, Raumschiffe und Kampfkolosse hinterlassen einen einwandfreien Eindruck.

Wer über eine 3D-Beschleunigerkarte ohne Chipsatz von 3Dfx oder Rendition verfügt, muß sich jedoch mit weniger opulenter Grafik zufriedengeben. Texturen sind spärlich gesät, die meisten Polygone werden leer und kahl dargestellt. Selbst Schatten und Explosionen, wie sich bei Tests mit einer Matrox Mystique herausstellte, sind nicht mehr als ein großes schwarzes Quadrat – obwohl die Mystique zu mehr in der Lage sein sollte. Der Grund für dieses Problem ist die ausschließliche Verwendung von Direct3D, speziell abgestimmte Versionen für verschiedene Grafikkarten wurden nicht entwickelt.





Im Vergleich: der erste Level mit einer Matrox Mystique (oben) und einer Diamond Monster 3D (unten)

Statement



Shadows of the Empire kann die Wartezeit auf Jedi Knight auf jeden Fall versüßen. Allerdings lassen sich alle zehn Level an zwei Tagen bequem durchspielen, denn die einzelnen Missionen sind sehr geradlinig gestaltet und bieten nicht viel Freiraum für ausgiebige Erkundungszüge. Der rasante Spielablauf kann zwar zu Beginn begeistern, die fehlende Speicherfunktion und die mangelnde Intelligenz der Computergegner trüben jedoch diesen Eindruck. Trotzdem bleibt Shadows of the Empire für Fans der Kinofilme und Besitzer leistungsstarker 3D-Karten durchaus empfehlenswert.

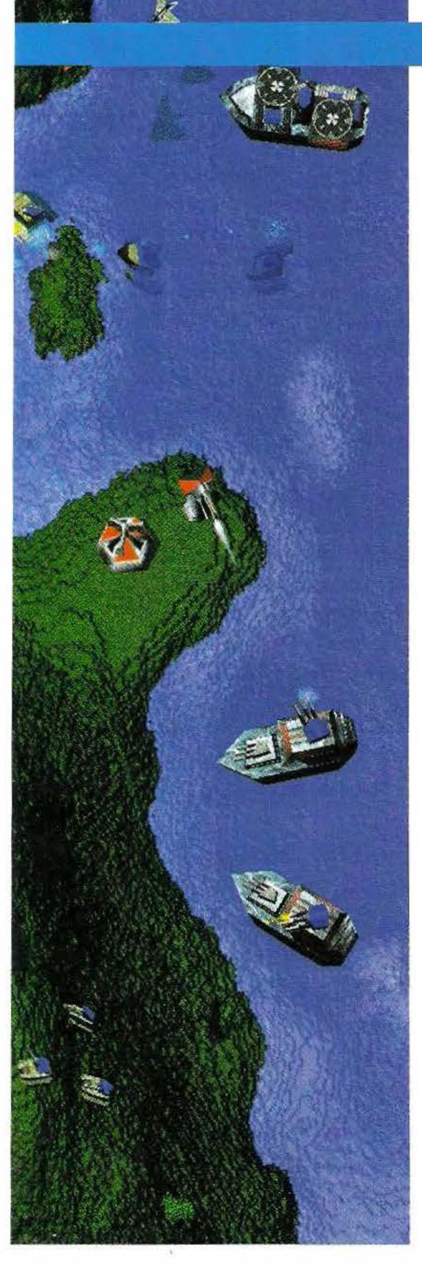


Total Annihilation

Der Berg ruft

Genauso wie seine Kollegen John Romero (ION Storm), Peter Molyneux (Lionhead), Ron Millar (Redline), Sid Meier (Firaxis) und Chris Roberts (Digital Anvil) hat sich auch Monkey Island-Erfinder Ron Gilbert von seinem früheren Brötchengeber getrennt und einen eigenen Laden aufgemacht. Cavedog Entertainment heißt die Firma, und entgegen aller Erwartungen liefert die auf 30 Mann angewachsene Truppe zum Einstand kein Zeichentrick-Adventure der Kategorie „Jux & Dollerei" ab, sondern ein explosives Echtzeitstrategiespiel. Und was für eins – Total Annihilation (TA) erschließt den Command & Conquer-Fans die dritte Dimension. Total anders oder total normal?

Schon vor Monaten prophezeit, seit Total Annihilation erstmals Realität: Moderne Echtzeitstrategie-Kriege spielen sich seit neuestem nicht mehr in Schein-3D-Welten à la Command & Conquer oder WarCraft ab, sondern auf sogenanntem „True 3D-Terrain". Klingt beeindruckend und ist es in diesem Fall auch: Statt einem „flachen" 2D-Gelände mit gezeichneten Bergen und Tälern und bestenfalls angedeuteten Höhenunterschieden sind die TA-Einsatzgebiete tatsächlich dreidimensional und wirken dank einiger kosmetischer Tricks (u. a. Schatten und Gouraud Shading) auch extrem plastisch. Was bedeutet das in der Praxis? Zum Beispiel, daß das Schuß- und Sichtfeld der Einheiten durch die Landschaft und etwaige Hindernisse eingeschränkt wird; ein Artillerie-Geschütz in luftiger Höhe kann Einheiten am Boden schon von weitem erkennen und unter Beschuß nehmen. Umgekehrt



funktioniert das nur dann, wenn die Einheit mit einem schwenkbaren Geschütz ausgestattet ist und aus einiger Entfernung „nach oben" feuert. Nicht jede Einheit kommt in hügeligem Gelände klar: Schwere Panzer der Bulldog-Klasse scheitern beispielsweise schon an harmlosen Erhebungen, während die Kampfroboter vom Stamme der KBots problemlos selbst steile Hänge hinaufspurten. Ausgeglichen werden eventuelle Handicaps durch besonders leistungsfähige Waffensysteme; manche Raketen umkurven z. B. Hindernisse mit wilden Manövern und treffen auch Opfer, die sich hinter einer Klippe verschanzt halten.

Das ist ja mal wieder typisch...

Die TA-Pendants zu den C&C-Organisationen NOD und GDI nennen sich CORE und ARM und greifen auf eine beachtliche Kollektion an Einheiten und Gebäuden zurück, die man mit den beiden Ressourcen Metall und Energie finanziert. Strom wird sowohl für den Betrieb der Anlagen als auch für Bauvorgänge benötigt – zuwenig Vorräte oder ein unterschätzter laufender Bedarf rächen sich spätestens dann, wenn die Geschütztürme funktionsuntüchtig werden und sich die Einheiten-Produktion dahinschleppt. Wie man am effektivsten an Energie kommt, ergibt sich meistens aus dem Szenario: Starke Brisen und Berggipfel sind zum Beispiel optimale Voraussetzungen für den Bau von Windgeneratoren. Ansonsten empfehlen sich die nahezu überall einsetzbaren Solaranlagen, die im Angriffsfall die Seitenteile einklappen und sich auf diese Weise vor Lasersalven und Raketen schützen. Wenn aus Erdspalten oder Kanaldeckeln Rauchschwaden entweichen, sollten Sie darauf unbedingt ein Geothermisches Kraftwerk bauen, mit dem sich selbst größere Stützpunkte problemlos betreiben lassen. Fusionsreaktoren und Atomkraftwerke sind weitere Alternativen, die allerdings erst in den späteren Missionen dazukommen. Metall wird mit Hilfe spezieller Vorrichtungen gewonnen: Auf den erzhaltigen Böden der CORE-Welt können Sie diese Minen überall aufstellen, andernorts hilft nur die Suche nach den Erzflözen, die über das gesamte Gelände verteilt sind. In metallarmen Gegenden ist es möglich, Energie mit entsprechenden Anlagen in Metall umzuwandeln; um die geförderten Ressourcen nicht ungenutzt verpuffen zu lassen, nehmen Silos das überschüssige Material auf und speichern es dauerhaft. Kleinere Rohstoffmengen lassen sich auch direkt aus der Umgebung gewinnen: Wie Staubsauger „ziehen" einige Einheiten förmlich die Energie aus Bäumen und Büschen oder wandeln komplette Felsen in sofort nutzbares Metall um. Alle zerstörten Objekte – egal ob Schiffe, Panzer, Fabriken oder KBots – hinterlassen zudem ein Häufchen Elend in Form eines recyclebaren Metall-Klotzes. Wenn Sie den Mauscursor auf einen dieser Blöcke bewegen, wird Ihnen angezeigt, wie viele Credits sich beim Ausschlachten herausholen lassen.

Commander & Conquer

Und wie werden Gebäude konstruiert? Für diesen Job ist vorrangig der unersetzliche „Commander" (Ihre wichtigste Einheit) zuständig – wenn der draufgeht, haben Sie die Singleplayer-Mission in jedem Fall verloren. Damit das nicht allzu schnell passiert, verfügt der auffällige Kampfroboter neben einer exzellenten Panzerung und einer „Automedikation"-Funktion (regeniert sich im Lauf der Zeit automatisch) über eine erstklassige Laserwaffe, mit der er sich im Notfall selbst verteidigen kann. Mit seinem grünen Energie-/Metall-Strahl errichtet der Commander Bauwerke aller Art, was je nach Gebäudegröße und den Rohstoff-Lagerbeständen einige Sekunden, aber auch mehrere Minuten dauern kann. Da der Commander und seine bauenden,



Geschütztürme plaziert man am sinnvollsten auf Gebirgsplateaus.



Selbst kleinste Höhenunterschiede sind deutlich erkennbar.



Bei Luftangriffen wird die Basis von Flak-Kampfrobotern verteidigt.



Heavy Metal: Auf den erzhaltigen Oberflächen der CORE-Welten können die Metallextraktoren nahezu überall aufgestellt werden.



reparierenden und recycelnden Assistenten (Konstruktionsfahrzeuge, -roboter, -flugzeuge und -schiffe) mobil sind, dürfen die Gebäude unzusammenhängend an nahezu jeder Stelle plaziert werden, falls nicht gerade die topographischen Gegebenheiten dagegen sprechen. Rund 50 Einträge umfaßt das Immobilien-Angebot; die Standardgebäude stehen dabei jeder Seite zur Verfügung: In KBot-Fabriken entstehen Kampfroboter, Fahrzeugfabriken produzieren Panzer aller Art, Werften konstruieren Schiffe und U-Boote, und Flughäfen stellen Lufteinheiten her. Gebäude höherer Technologiestufen ermöglichen die Herstellung stärkerer Einheiten. Komplettiert wird das Sortiment durch Kraftwerke, Radaranlagen und Verteidigungseinrichtungen; zu letzteren gehören verschiedenste Lasergeschütze, stationäre Haubitzen, Panzersperren, Langstreckenwaffen und Atomraketensilos.

Gut in Schuß

Etwa 100 verschiedene Einheiten (jeweils 50 für CORE und ARM) gibt es in TA – mit teils drastischen Unterschieden hinsichtlich Produktionskosten und -dauer, Panzerung, Feuerkraft, Nachladezeit, Fortbewegungstempo, Drehgeschwindigkeit, Gelände-Tauglichkeit und Beschleunigung. Zum Einsatz kommt das gesamte Kriegsspielzeug-Sortiment, angefangen bei Panzern, Artillerie-Geschützen und Offroad-fähigen Kampfrobotern über Abfangjäger und Bomber bis hin zu Kreuzern, U-Booten, Flugzeugträgern und Fregatten; Transporter zu Lande, zu Wasser und in der Luft sind für die zeitsparende Beförderung langsamerer Einheiten zuständig. Die Vielfalt an Einheiten läßt Skeptiker auf Dutzende einander ähnelnder Units schließen. Derlei Bedenken sind nicht ganz unberechtigt – hinter den Bezeichnungen stecken häufig baugleiche oder zumindest in ihrer Wirkung vergleichbare Modelle. Doch jedes von ihnen dient einem bestimmten Zweck und ist für ein ganz spezielles Terrain vorgesehen. Da wären zum Beispiel die Amphibien-Panzer vom Typ Crock, die am Meeresgrund entlangrumpeln und auf diese Weise auch die entlegendsten Inseln erreichen – die 3D-Gesetze behalten also auch unterhalb des Meeresspiegels ihre Gültigkeit, was Sie sehr schön bei einem sinkenden Schiff beobachten können. Bei den Flugzeugen haben Sie die Wahl zwischen den treffsicheren Freedom Fighters bzw. Avengers (geeignet für die Zerstörung einzelner Ziele) oder den ungenaueren, aber dafür großflächig einsetzbaren Thunder-Bombern. Natürlich lassen sich die Einheiten auch von Konstruktionsfahrzeugen reparieren – das schont nicht nur die ohnehin knappen Energie- und Metall-Vorräte, sondern erhöht auch die Chance auf eine Beförderung verdienter Kämpfer; der Titel „Veteran" wird bereits nach fünf abgeschossenen Gegnern verliehen. Die Folge: höhere Trefferquoten und intelligenteres Verhalten im Kampf.

Mobilmachung

Total Annihilation ist nicht nur BPjS-politisch (kein Pixelblut dank Kampfroboter-Szenario), sondern auch perspektivisch korrekt: Die aus Polygonen zusammengesetzten Objekte liegen in gerenderter Form vor und können daher stufenlos um 360° rotieren, was z. B. beim Holpern eines Panzers über eine Buckelpiste extrem realistisch rüberkommt. Überhaupt wurden die Einheiten und selbst die Gebäude mit einer unglaublichen Detailversessenheit animiert: Beim Raketenwerfer öffnet sich beispielsweise das Verdeck, ein Gerüst wird ausgefahren und die Rakete abgeschossen. Der Rückstoß der Kanonen beim Abfeuern eines Projektils, das Einklappen der Flugzeug-Schwingen beim Anflug auf den Airport, das filmreife Zerbersten eines Radarturms – selbst bei Dutzenden von Einheiten auf dem Bildschirm wird jede Kleinigkeit dargestellt. Das ist nicht nur schön anzuschauen, sondern hat auch einen praktischen Nutzen: Da die Geschütze unabhängig vom Chassis funktionieren, sind die Einheiten realistischerweise in der Lage, auch bei voller Fahrt in alle Richtungen zu feuern – ein flüchtender Panzer kann also immer noch auf seine Verfolger schießen.

Platz da!

Ein 100% stimmiges „Route-Finding" (also die Fähigkeit der Einheiten, möglichst schnell und unkompliziert von Punkt A nach B zu gelangen) haben die Programmierer nicht hinbekommen. Einstweilige Konfusionen können daher hin und wieder beobachtet werden: Treffen zwei Einheiten in einem schmalen Durchgang aufeinander, wird erstmal zeitraubend ausgeknobelt, wer der Klügere ist und folglich nachzugeben hat – auch wenn eine der beiden Einheiten lediglich auf den angrenzenden Hügel ausweichen müßte. Auch nicht gera-



Neben den Metall- und Energie-Vorräten zeigt die Statusleiste am oberen Bildschirmrand die produzierten Mengen (grün) und den Verbrauch (rot) an.



Mehrere Einheiten können gruppiert und per Hotkey aufgerufen werden. Die Einstellungen im „Befehle"-Menü (links) gelten für alle markierten Units.



de zu den Hellsten seiner Zunft gehört der Commander: Einen blockierenden Metallklotz räumt er nicht etwa kurzerhand selbst aus dem Weg, sondern entscheidet sich lieber für einen Rückzug und umgeht die Blockade umständlich. Derartige Vorfälle fallen allerdings in die Rubrik „Ausnahmen" – normalerweise steuern die Einheiten konsequent ihr Ziel an und reagieren auch bei einer plötzlichen Attacke sehr „vernünftig", indem sie sich massiv zur Wehr setzen. Bei einem Luftangriff steigen Ihre Kampfjets eigenständig hoch, verteidigen die Basis und kehren automatisch zum Flughafen zurück, um sich dort reparieren zu lassen. Etwas nervig ist lediglich die Tatsache, daß die Flieger nach erfolgreichen Einsätzen irgendwo in der Gegend landen, anstatt sich an einem eindeutigen Sammelpunkt zu treffen. Eine im Vergleich zu Dark Reign limitiertere Einheiten-KI zwingt Units, die Stellung zu halten, bestimmte Gebäude zu bewachen, zwischen zwei Punkten hin- und herzupendeln oder Konstruktionsfahrzeuge zu eskortieren – Randalierer werden daher nicht zwangsläufig über die halbe Karte verfolgt.

Manöverkritik

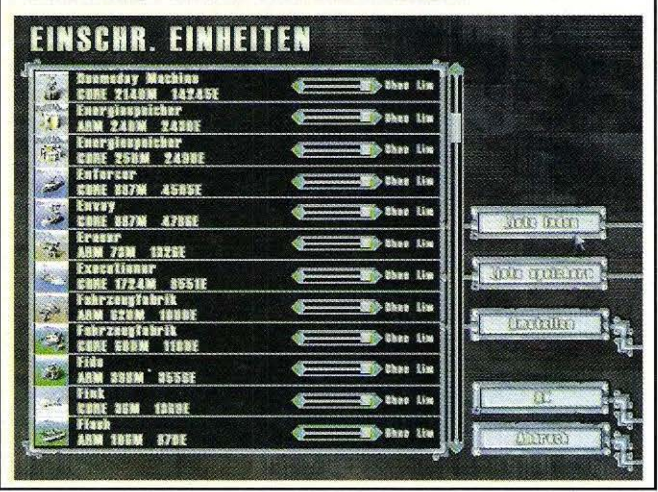
Von der eher unoriginellen Sorte ist das Missions-Design – die Briefings der insgesamt 50 Singleplayer-Einsätze ähneln sich frappierend und lassen sich grob in drei Kategorien einteilen: ein bestimmtes Bauwerk dem Erdboden gleichmachen, ein vorgegebenes Gebäude einnehmen oder die gegnerische Basis zerstören – eben die „Total Annihilation" (Totale Vernichtung). Differenziertere Missionen bleiben also auch weiterhin eine Spezialität von Command & Conquer und Alarmstufe Rot. Selbst kreativ werden dürfen Sie leider nicht – ein Editor soll zusammen mit der bereits angekündigten Mission-Disk folgen. Positiv überraschen wird Sie auf jeden Fall der durchtriebene Computergegner – der ist nämlich dummerweise äußerst gelehrig und wechselt schon mal ohne Vorwarnung seine Taktik. Schützt man die Sonnenkollektoren zum Beispiel mit Tendenizern, zerlegt er zuerst diese Geschütztürme, ehe wieder Angriffe auf die Kraftwerke geflogen werden – klarer Pluspunkt für die KI. Frust über zu schwierige Missionen wird bei TA nicht nur durch drei Schwierigkeitsgrade vermieden, sondern auch durch die Möglichkeit, den nachfolgenden Einsatz auch bei einem Scheitern anzuwählen. An der Benutzeroberfläche dürften schmachvolle Debakel jedenfalls nicht liegen, denn die ist wahlweise C&C- oder WarCraft 2-kompatibel. Zusätzlicher Komfort kommt durch durchdachte Neuerungen ins Spiel: Wenn Sie den Cursor über eigene oder fremde Einheiten bzw. Gebäude bewegen, bekommen Sie den aktuellen Zustand angezeigt – eine Idee, auf die eben nur absolute Echtzeitstrategie-Fanatiker kommen. Ebenfalls enorm nützlich: Durch mehrmaliges Anklicken der Einheiten-Icons werden in der angewählten Fabrik entsprechend viele Einheiten produziert; mit der rechten Maustaste verringert man die eingestellte Menge entsprechend. Stichwort „Batch-Processing": Hält man die Shift-Taste gedrückt, kann man z. B. einem Konstruktionsfahrzeug



Die Raketen der Merl-Einheiten zerlegen ganze Windkraftwerke auf einen Schlag und weisen obendrein eine beeindruckende Trefferquote auf.

Total Multiplayer-fähig

Hat es Sie auch maßlos geärgert, daß die Atomraketen in C&C-Multiplayer-Partien Ihre halbe Anlage zerlegt haben und Sie nur hilflos zuschauen konnten? Ganz abgesehen davon, daß es für solche Fälle in TA spezielle Abwehranlagen gibt, können Sie im Mehrspieler-Modus (Direktverbindung, Modem, Netzwerk, Internet) die Verwendung bestimmter Einheiten und Gebäude entweder gänzlich verbieten oder drastisch einschränken. Falls Ihnen eine Sorte von Geschütztürmen zu stark erscheint, reduzieren Sie die maximal erlaubte Menge auf einen Wert zwischen 1 und 99. Oder Sie untersagen den Bau von Flughäfen, erlauben maximal eine Fahrzeugfabrik (verhindert einen zu schnellen „Tank Rush") oder testen Ihre strategischen Fähigkeiten, indem Sie festlegen, daß die Spieler nur zwei Exemplare jedes Einheiten-Typs auf einmal besitzen dürfen. Häufig genutzte „Konfigurationen" können abgespeichert werden, damit Sie nicht bei jedem Start einer Netzwerkpartie an Ihrer Lieblings-Liste herumtüfteln müssen. Eine Hundertschaft Einheiten sollte eigentlich genügen. Weil man aber nie genug Units zur Auswahl haben kann, stellt Cavedog auf seiner Internet-Homepage (http://www.cavedog.com bzw. http://www.totalannihilation.com) Woche für Woche frische Units für den Mehrspieler-Modus ins Netz, zusammen mit zusätzlichen Karten. Fair: Für jeweils beteiligte Spieler wird eine TA-Vollversion benötigt. Der Menüpunkt „Multiplayer" bietet aber noch eine Reihe weiterer interessanter Optionen: Unter anderem sind Startpunkt, Fog of War, Siegbedingungen (z. B. Vernichtung des Commanders) und die Verwendung von Cheat-Codes regelbar. Im Spiel selbst können sich Alliierte Einheiten und Rohstoffe zuschustern und Anlagen gemeinsam nutzen. Spielt man alleine, wird das Multiplayer-Feeling im sogenannten „Skirmish-Mode" simuliert: Sobald Sie sich für eine der 40 Karten entschieden haben, stellen Sie die Zahl der Computergegner ein, und schon kann's losgehen. Wie inzwischen üblich, dürfen Alliierte einander Rohstoffe und Einheiten zuweisen.



mehrere nacheinander zu erledigende Aufträge (zuerst Kraftwerk bauen, anschließend Werft reparieren, danach ein Wrack entfernen usw.) erteilen.

„Ich hätte gerne das Echtzeitstrategiespiel, das mit 'Total' anfängt..."

Besitzer schwächerer Pentium-PCs fragen berechtigterweise: „Geht da mein Rechner nicht furchtbar in die Knie?" Das hängt in erster Linie von der Kartengröße und der Anzahl der beteiligten Einheiten ab. Auf einem handelsüblichen Pentium 133 und 16 MB RAM sollten Sie sich in jedem Fall mit standardmäßigen 640x480 Bildpunkten zufriedengeben; ab einem Pentium 166 mit 32 MB RAM können Sie bereits ruhigen Gewissens den „800x600"-Button anklicken. Und wer einen feudalen 20-Zöller auf dem Schreibtisch stehen hat und auch beim Prozessor nebst Hauptspeicher nicht gespart hat, spielt auf gigantischen Karten im 1.024x768-Format. An seine Grenzen stößt TA erst bei einer Auflösung von aberwitzigen 1.600x1.200 Pixeln. Wenn es etwas an der Grafik auszusetzen gibt, dann dieses: Einheiten, Gebäude und Landschaft wirken zu gerendert und nicht „homogen" genug – die Fahrzeuge wirken zeitweise wie Fremdkörper auf der komplett gerenderten Oberfläche, die nicht wie sonst üblich aus einzelnen Kacheln zusammengesetzt wurde. Trotz der unterschiedlichen Böden spielt die Art des Untergrunds keine Rolle – auf Schnee kommen die Panzer genauso gut voran wie auf Gras, Lavagestein oder Wüstensand. Neben der Windstärke (ermöglicht den Einsatz von Windkraftwerken) hat lediglich die Schwerkraft spürbare Auswirkungen: Eine vom Normalfall abweichende Gravitation beeinflußt u. a. die Flugbahn der Projektile.



In Inselszenarien wird die Energie von Gezeitenkraftwerken erzeugt.

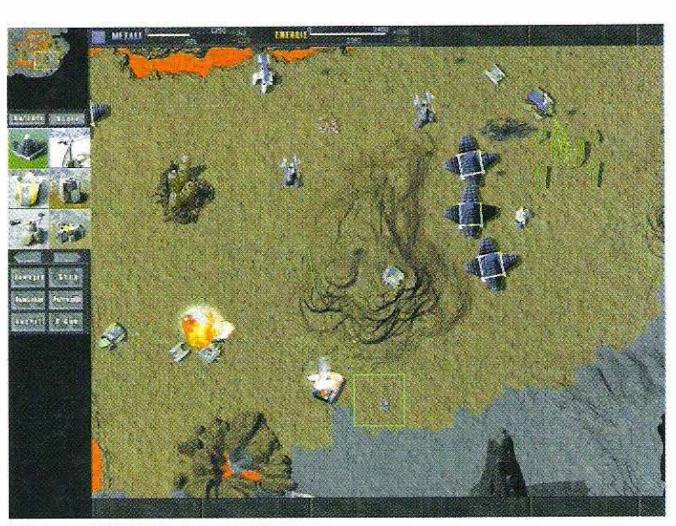


Nicht alle Einheiten-Typen kommen im unwegsamen Gelände zurecht.

Mein Name ist Bond, James Bond

Der TA-Soundtrack könnte locker als Filmmusik zu Batman 5 oder Jurassic Park 3 durchgehen – 16 Titel liefern fast 60 Minuten an wuchtigem Symphonieorchester-Sound in Audioqualität. Die Songs können auf Wunsch situationsabhängig eingespielt werden: Kommt es zum Kampf, steigert sich das Tempo der Musik zu einem dramatischen Allegro, während in Bauphasen eher ruhigere Klänge angesagt sind. Verzichtet hat Cavedog Entertainment zwar nicht auf dramatische Soundeffekte, wohl aber auf die sonst übliche Sprachausgabe („Jawoll Sir!", „Setze mich in Morsch" etc.). Ein Alarmsignal macht Sie aufmerksam, sobald Einheiten angegriffen werden; zusätzlich informieren Texteinblendungen über die Art der betroffenen Units oder die Fertigstellung eines Gebäudes. Ebenfalls sehr zuvorkommend: Das jeweilige Story-Häppchen und das Briefing wird Ihnen von Sean Connerys deutscher Synchronstimme vorgelesen.

Petra Maueröder ■

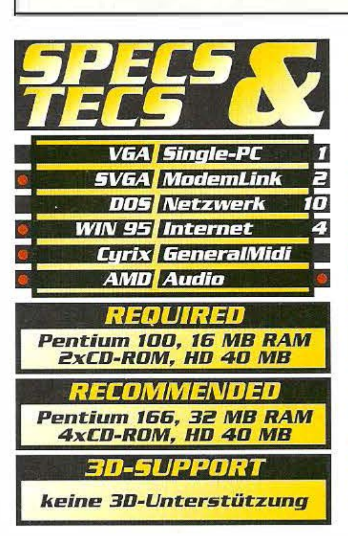


Die Solaranlagen werden zur linken Seite hin von einem Hügel abgeschirmt; Geschütztürme (oben) fangen gegnerische Einheiten rechtzeitig ab.

Statement



Sie wollen echtes 3D-Gelände, tonnenweise Einheiten, sagenhafte Special Effects und fulminante Action? Dann ist Total Annihilation Ihr Spiel. Falls die sehenswerten Animationen oder das ausgewogene Einheiten-Design noch kein Herzklopfen bei Ihnen auslösen, dann springt spätestens bei der ersten größeren Schlacht der Funke über – im wahrsten Sinne des Wortes: Hitzesuchraketen zischen durch die Luft, Panzer und Solaranlagen zerbersten in tausend Einzelteile, und Kampfjets fliegen waghalsige Manöver durch enge Canyons. Wegen der monumentalen Explosionen meint man zeitweise, sich auf das Testgelände von Industrial Light & Magic verirrt zu haben. TA ist aber mehr als Schall und Rauch – es ist zur Zeit das einzige Echtzeitstrategiespiel, bei dem die 3D-Landschaft nicht nur als Programmcode existiert (vgl. Dark Reign), sondern tatsächlich sichtbar ist und die taktische Vorgehensweise nachhaltig beeinflußt. Daß wir uns trotzdem gegen einen PC Games-Award für Total Annihilation entschieden haben, liegt an der Nonstop-„Tank-Rushhour" (Motto: Einheiten rausklotzen und Gegner überrollen) und den etwas eintönigen Einzelspieler-Kampagnen. Eher nebensächlicher Natur sind die unübersichtlichen Wie-schaut's-denn-hier-schon-wieder-aus?-Schlachtfelder – unverständlich, daß man die vielen Wracks von Hand beseitigen muß. Doch selbst nach Punktabzügen in den Disziplinen Atmosphäre, Mission-Design (das hat Westwood einfach besser drauf) und Route-Finding zeigt der Daumen noch deutlich nach oben: 3D-Terrain und Multiplayer-Modus setzen in jedem Fall neue Maßstäbe in diesem Genre.



RANKING

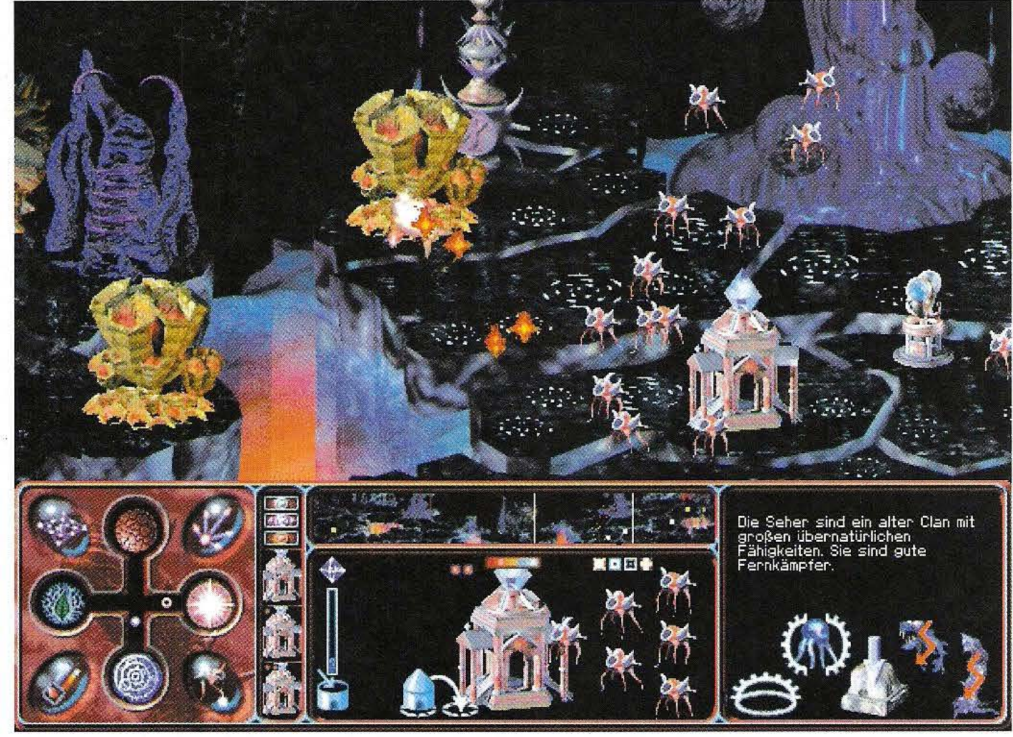
Echzeitstrategie	
Grafik	85%
Sound	85%
Handling	90%
Multiplayer	85%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cavedog
Preis	ca. DM 100,-

Leviathan: The Tone Rebellion

Tone, Steine, Scherben

Esoteriker aufgepaßt: In die Runde der C&C-Klone bricht ein völlig anderes Strategiespiel. Ohne die klassischen Zutaten, dafür aber mit geschickt eingebrachten neuen Ideen, bietet Leviathan: The Tone Rebellion für Strategiefans ohne Scheuklappen eine höchst reizvolle Alternative.



Alle Einheiten werden nicht direkt, sondern über die jeweiligen Icons gesteuert. Im Vergleich zu anderen Strategiespielen fällt auch die langgezogene Form der Levels auf.

Dolly machte Schlagzeilen. Das geklonte Schaf hat außerdem viel mit Computerspielen zu tun: Dark Dolly, Akte Dolly, Conquest Dolly, Dollyminion oder Dolly Annihilation haben sehr große Änlichkeit mit ihrem Urahn Command & Conquer. Doch der Klon-Weg muß nicht immer der beste sein. Das denkt unter anderem Todd Templeman, Kopf der Logic Factory, die bereits mit Ascendancy bewiesen, daß originelle Konzepte bei Spielen durchaus funktionieren können. Templeman & Co. trauen sich, mit Leviathan: The Tone Rebellion ein Strategiespiel der ungewöhnlichen Art zu veröffentlichen. Eigentlich machen sie alles anders, als es der momentane Trend diktiert: ohne Hi-Tech, 3D-Landschaften, einstellbare Verhaltensmuster oder Fog of War – kann so ein Spiel Spaß machen? Es kann, und gerade weil es so anders ist, besitzt Leviathan einen speziellen Charme und reizvolle Ideen.

Der Tone macht die Musik

Die Aufgabe des Spielers ist klar umrissen: Er muß die Inselwelt der Schweber wieder zu einer Einheit zusammenfügen, nachdem sie vom bösen Leviathan in mehrere Teile zerbrochen wurde. Da sich die Schweber im Lauf der Zeit in vier verschiedene Stämme aufgespaltet haben, haben Sie die Wahl zwischen diesen vier Völkern, die natürlich auch unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Dadurch bleibt nach dem ersten Durchspielen der Reiz erhalten, Leviathan: The Tone Rebellion nochmals zu spielen. Logic Factory bietet zusätzlich mehrere Schwierigkeitsgrade, die vor allem die Aggressivität der Schergen des Leviathan erhöhen und somit auch bestimmen, wie früh Ihre junge Basis attackiert wird. Weiterhin läßt sich bestimmen, wie komplex das Spiel sein soll, indem Sie anstatt der maximal 15 Inselteile weniger Bruchstücke abklappern. Grundlage aller vier Völker ist ein magischer Stoff namens Tone, der in Quellen sprudelt, die erst von Ihnen erschlossen werden müssen. Ohne diesen Tone können Sie weder bauen noch kämpfen. Vom Leviathan besetzte Quellen können erobert werden, wobei der Bösewicht natürlich dasselbe mit Ihren Rohstoffen versucht.

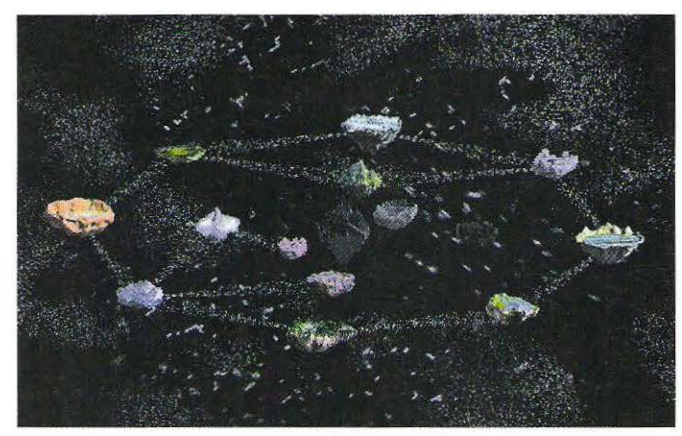


Je größer die blauen Kreise sind, desto größere Gebäude, wie beispielsweise Schulen für Ihre Kämpfer, lassen sich darauf errichten.

Schlau beim Bau

Auf den einzelnen Bruchstücken der Inseln sind außerdem Artefakte versteckt, die an entsprechenden mystischen Orten einzufügen sind. Dabei erhalten Sie Glyphen, die ein weiser Schweber später im finalen Kampf gegen den Leviathan benötigt. Meistens liegen die Artefakte nicht neben den pas-




Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie bis zu 15 Inselstücke vom Leviathan befreien und wieder zusammenfügen.



Mit Blitz und Donner versuchen Ihre Kämpfer, die Schergen des Leviathan von den Inselstücken zu vertreiben.

senden Orten herum, sondern auf anderen Inselteilen, die noch vom Leviathan beherrscht werden. Deshalb müssen Sie in Leviathan: The Tone Rebellion auch kämpfen, obwohl die Schweber eigentlich ein gar friedlich Völkchen sind. Anfangs sind Sie ohnehin schutzlos, denn Ihre Schweber sind reine Arbeiter. Sie können nichts anderes tun, als den aus den Quellen sprudelnde Tone aufzusammeln und für den Bau der Gebäude zu verwenden. Auf dem Untergrund sehen Sie mehrere blaue Kreise in verschiedenen Größen, auf denen sich die Bauwerke errichten lassen. Vorausschauendes Bauen ist wichtig: Für kleinere Einheiten wie den Tone-Verteiler oder den Bau-Tone-Generator reichen die kleinsten Kreise, für die Wohnungen der Kampf-Schweber benötigen Sie die größeren Varianten.

Nachschub zählt

Ist die Entscheidung gefallen, welches Bauwerk errichtet werden soll, flitzen die Schweber los und legen den speziellen Bau-Tone ab, aus dem das Gebäude wächst. Wollen Sie mehrere Häuser gleichzeitig errichten, können Sie einteilen, wieviele Schweber sich an welchem Projekt beteiligen sollen. Entscheidend ist das spätestens, wenn Sie Kämpfer besitzen, deren Baracken mit Kristallen und magischem Tone versorgt werden müssen. Diese werden natürlich auch von Schwebern transportiert, und so kann es schnell zu Versorgungsengpässen kommen, wenn Sie alle Arbeiter zum Bauen verpflichten.


Die bis zu acht speicherbaren Spielstände zeigen den Verlauf Ihres Kampfes gegen den Leviathan detailliert an.

Außerdem müssen Sie darauf achten, im Lauf der Zeit nicht zuviele Gebäude zu errichten, denn sonst lassen sich keine neuen mehr errichten. Dann müssen Sie überflüssige Einrichtungen entweder mit Ihren Kämpfern selbst zerstören oder wichtige Gebäude an die neue, besser ins Konzept passende Stelle versetzen. Das kostet natürlich auch wieder wertvollen Tone, der von den emsigen Schwebern aufgesammelt werden muß.
Haben Sie erst einmal Ihre Position auf dem aktuellen Inselstück gefestigt, empfiehlt sich die Suche nach einem Schlüssel, der die Brücke zu einem anderen Teilstück öffnet. Dann können Ihre Schweber über diese Energieverbindung zwar die neue Welt betreten, die Soldaten des Leviathan dagegen haben keine Möglichkeit, einen Überraschungsangriff zu starten.

Suche nach Artefakten

Auf dem neuen Teilstück müssen Sie zuerst mit Ihren Kämpfern für eine Verschnaufpause sorgen und dann mit den Arbeitern neue Baustellen erschließen, damit sich die wichtigsten Ge-

Die Logistik

Das wichtigste bei Leviathan: The Tone Rebellion ist der Nachschub. Die Kämpfe und das Verteidigen Ihrer Basis können Sie getrost den Schwebern überlassen, deren gut funktionierende Künstliche Intelligenz dafür sorgt, daß Sie diese Aufgabe getrost vernachlässigen dürfen. Stattdessen teilen Sie ein, wieviele Arbeiter den Nachschub für die Kämpfer transportieren, wieviele bauen und wer das gerade gefundene Artefakt abholt. Entscheidend ist auch das häufige Neuaufstellen der Gebäude, da manche erst auf größeren Tonequellen erweitert werden können. Außerdem läßt sich so oft der Nachschubweg entscheidend verkürzen. Dank der durchdachten Steuerung benötigen Sie maximal drei Mausklicks, um die Arbeit neu zu verteilen. Wird die Lage dennoch zu hektisch, dürfen Sie die Spielgeschwindigkeit in mehreren Stufen regeln.



Mit den vier Symbolen rechts bestimmen Sie, wieviele Schweber sich an den einzelnen Aufgaben beteiligen sollen oder ob beispielsweise der Bau eines Gebäudes völlig eingestellt werden soll.



bäude schnell auf das neue Inselstück übertragen lassen. Wer sichergehen will, wartet vorher, bis die Arbeiter alle Vorräte aufgefüllt haben. Dann beginnt die Arbeit von vorne, bis die nächsten Artefakte gefunden sind und die nächste Brücke geöffnet ist. Dazwischen werden Sie Ihre Einheiten schulen können, um neue Kämpfer mit besseren Fähigkeiten zu erschaffen. Bei der Aufstellung der Gebäude sollten Sie vor allem beachten, daß die Versorgungswege nicht zu lange sind, die Kämpfer nicht zu weit von ihrer Baracke entfernt sind und Ihnen der Gegner nicht durch die Zerstörung der Tone-Verteiler die Versorgungslinien durchschneidet.

Flottes Interface

Obwohl Leviathan: The Tone Rebellion auf den ersten Blick wie eines von vielen Echtzeit-Strategiespielen aussieht, ist es doch völlig anders. Die Kämpfe verzichten auf taktische oder strategische Komponenten, Sie müssen eigentlich nur bestimmen, ob Sie eine bestimmte Gegend oder einen bestimmten Schweber verteidigen wollen. Alternativ wählen Sie ein beliebiges Ziel aus und lassen Ihre Kämpfer angreifen. Die Schweber werden übrigens nicht direkt, sondern über die einzelnen Gebäude gesteuert, was deutlich schneller als in anderen Spielen funktioniert. Viel wichtiger als das hemmungslose Produzieren schwerer Kampfeinheiten und das anschließende „Tank Rush", das aus anderen Spielen bekannte Überrennen des Gegners mit einer Übermacht, kommt es hier auf eine ausgefeilte Logistik an. Wer nicht ständig die Tone-Produktion kontrolliert und umverteilt, wird schnell verlieren. Lesen Sie dazu auch den gesonderten Kasten. Dank des guten, flott zu bedienenden Interfaces geht das problemlos vonstatten, und der Wunsch, neue Welten zu sehen und zusätzliche Einheiten zu bekommen, motiviert ständig. Die Gewichtung zugunsten des logistischen Aspekts anstatt des permanenten Konflikts rührt nicht zuletzt aus der Geschichte der friedlichen Schweber. Im Mehrspieler-Modus wird das noch verstärkt: Zwar können die bis zu vier Spieler sich mit ihren Völkern bekriegen, aber viel Sinn macht das nicht. Die Schweber sollten besser untereinander Güter austauschen, um zusammen den Leviathan zu besiegen.

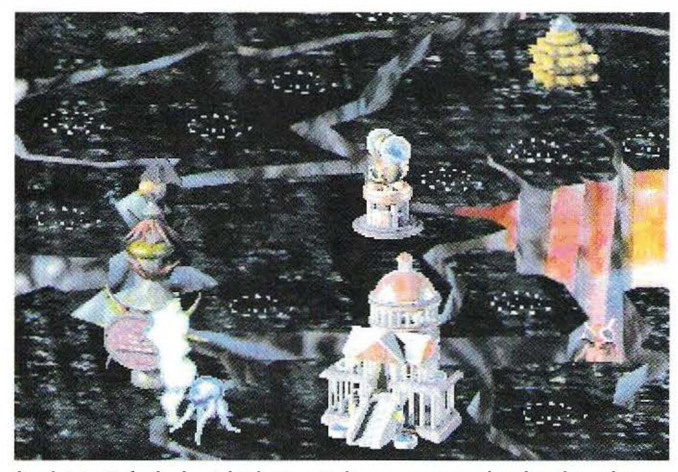
Florian Stangl ■



Mit dem hellblauen Hüttensymbol transportieren Sie die Gebäude an einen neuen Platz. Vom Hauptgebäude Ihres Volkes aus bestimmen Sie auch, wieviel Vorrat an Tone angelegt werden soll.

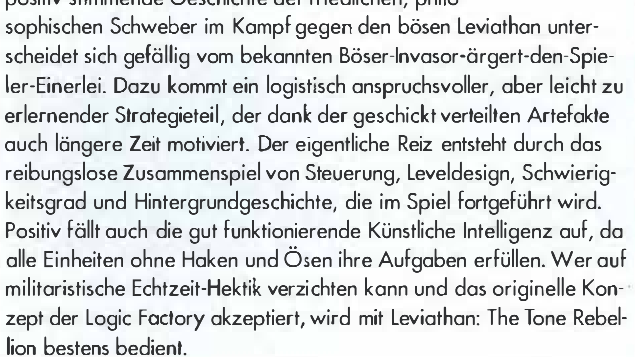


Diese Glyphen erhalten Sie, wenn die entsprechenden Artefakte an ihre angestammten Plätze zurückgebracht wurden. Sie benötigen dieses Wissen für den finalen Kampf gegen den Leviathan.

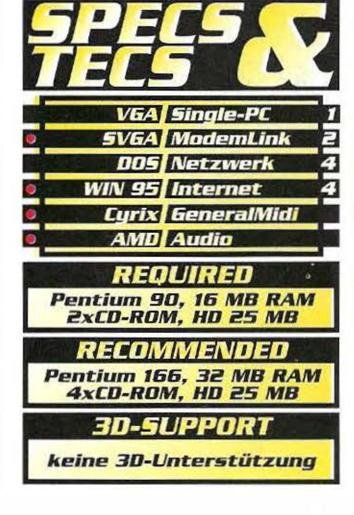


Ihre letzte Aufgabe besteht darin, mit diesem weisen Schweber die sieben Siegel, die vom Leviathan gebrochen wurden, wieder zu reparieren.

Statement



Leviathan: The Tone Rebellion sucht seinesgleichen. Die Unterschiede zu klassischen Echtzeit-Strategicals á la Command & Conquer sind zu groß, als daß sich Leviathan damit vergleichen ließe. Grafik und Sound sind generell ruhig, aber gefällig, und die positiv stimmende Geschichte der friedlichen, philosophischen Schweber im Kampf gegen den bösen Leviathan unterscheidet sich gefällig vom bekannten Böser-Invasor-ärgert-den-Spieler-Einerlei. Dazu kommt ein logistisch anspruchsvoller, aber leicht zu erlernender Strategieteil, der dank der geschickt verteilten Artefakte auch längere Zeit motiviert. Der eigentliche Reiz entsteht durch das reibungslose Zusammenspiel von Steuerung, Leveldesign, Schwierigkeitsgrad und Hintergrundgeschichte, die im Spiel fortgeführt wird. Positiv fällt auch die gut funktionierende Künstliche Intelligenz auf, da alle Einheiten ohne Haken und Ösen ihre Aufgaben erfüllen. Wer auf militaristische Echtzeit-Hektik verzichten kann und das originelle Konzept der Logic Factory akzeptiert, wird mit Leviathan: The Tone Rebellion bestens bedient.



RANKING

Strategiespiel

Grafik	83%
Sound	82%
Handling	86%
Multiplayer	88%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	The Logic Factory
Preis	ca. DM100,-

Lands of Lore 2

Wintermärch

Lands of Lore 2. Der klangvolle Name schwirrt nun schon seit zwei Jahren durch die Branche. Viele hatten bereits alle Hoffnungen auf eine Veröffentlichung vor der Jahrtausendwende begraben. Mit ein paar Monaten Verspätung kommt das monumentale Epos, der Erlöser aller Fantasyfans, nun endlich auf den Markt. Hat sich die ständige Verzögerung gelohnt? Westwood war sich der hohen Erwartungshaltung wohl bewußt, denn Lands of Lore 2 wartet mit einer Menge Features auf, die das Spiel nicht nur für Genreliebhaber interessant machen.







Für alle, die sich bislang nur wenig mit Lands of Lore 2 beschäftigt haben, noch einmal die Story in Kurzform. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Luther, dem Sohn von Scotia. Die Hexe Scotia vergiftete einst mit einer List den Herrscher des beschaulichen Königreichs und wurde im ersten Teil zum Erzrivalen des Spielers. Kurz vor ihrem Ableben machte sie ihrem Sohn noch ein Geschenk: Luther kann sich von seiner menschlichen Gestalt in eine Echse oder eine furchterrgende Bestie verwandeln – nur leider nicht auf Kommando. Deshalb betrachtet er diese Gabe als eine Art Fluch, den er so schnell wie möglich loswerden möchte. Er sucht das allwissende Drarakel auf, eine unsterbliche Kreatur, die ihm zwar auch nicht auf Anhieb weiterhelfen kann, ihm aber eine Prophezeiung offenbart. Luther wird eine entscheidende Rolle im Kampf der Ahnen und der Götter übernehmen. Das Drarakel berichtet von dunklen Mächten, die schon seit geraumer Zeit Vorbereitungen treffen, die Erde zu unterjochen. Luther macht sich sofort auf den Weg, seine eigenen Probleme und die der gesamten Menschheit zu lösen. Kein leichtes Unterfangen, denn die Gegenspieler erweisen sich als mächtige Kontrahenten...

Indirekter Charakteraufbau

Bei Lands of Lore 2 werden Fähigkeiten des Charakters direkt durch das Handeln des Spielers beeinflußt. Traditionelle Attribute wie „Stärke" und „Geschicklichkeit" sind daher nicht erforderlich. Wenn der Spieler kämpft, so kann er seine Waffenfertigkeiten verbessern. Zaubert er hingegen, so steigert sich seine magische Kraft. Ein einfaches Prinzip, das abschreckende Prozentwerte komplett überflüssig macht. „Viele



Konversationen laufen automatisch ab und können abgebrochen werden, wenn man einen Gegenstand anbietet oder die Location einfach verläßt.

Rollenspiele sind wie ein Flugsimulator. Man muß vorher jede Menge Manuals lesen – das wollen wir nicht! Wir wollen aber Entscheidungen auch nicht abschaffen, wir lassen sie im Hintergrund ablaufen", meint zu diesem Thema Louis Castle, Produzent von Lands of Lore 2. Wer jetzt glaubt, daß deshalb beim Magiesystem Abstriche gemacht wurden, liegt zum Glück falsch. Mehr als 35 Zaubersprüche gilt es im Laufe des Spiels zu entdecken, wobei jeder Zauberspruch in vier Stufen angewendet werden kann. Eine ganze Menge, wenn man bedenkt, daß sich noch die Magie der Ahnen dazugesellen wird. Aber auch als reiner Kämpfer kann man sich nicht über zu wenig Abwechslung beklagen. Die Waffenpalette ist schier unerschöpflich, und auch auf magische Gegenstände, von denen es mehr als 100 gibt, braucht man nicht zu verzichten. „Aber ich kann nur Luther spielen und keine eigene Rasse bzw. Klasse wählen?", werden sicher viele einwenden. Richtig, aber Luther besteht aus insgesamt drei Charakteren. Verwandelt er sich aufgrund des Fluchs in die Bestie, so erhöht sich seine physische Kraft und er kann es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen. In der Gestalt der Echse hingegen stehen ihm verbesserte Zauberfähigkeiten zur Verfügung. Als Mensch verbindet er beide Ei-



Die Grafik ist eine Augenweide dank hochauflösender Texturen.



Die Engine kann Licht- und Schatteneffekte glaubwürdig darstellen.

genschaften – wenn auch nur mit durchschnittlicher Leistungsfähigkeit. Wer sich gerne zwischen Elfen, Zwergen und Menschen entscheidet, den wird das wenig trösten, aber immerhin ist man nicht nur auf einen Charakter festgenagelt.

Wie entwickle ich meinen Charakter?

Erfahrungspunkte werden bei Lands of Lore 2 nicht nur dann vergeben, wenn man ein Monster niederstreckt, sondern schon, sobald man es trifft. Wieviel Erfahrung man dabei sammelt, hängt von der Stärke des Gegenspielers ab. Für einen kampferprobten Recken wird eine Ratte wohl keine große Herausforderung darstellen – ein hungriger Säbelzahntiger wahrscheinlich schon. Um in akzeptabler Geschwindigkeit aufzusteigen, muß man sich al-





Diese Wache wurde von einem Blitzschlag getroffen und ergreift schlagartig die Flucht. Jetzt heißt es schnell reagieren, um ihn zu erwischen, bevor seine Kollegen durch den Lärm aufmerksam werden.



Mehr als 20 verschiedene Pflanzen und Bäume sorgen für eine lebensechte und atmosphärische Präsentation des Dschungels.

so stets mit Gegnern herumschlagen, die eigentlich eine Nummer zu groß sind. Westwood hat sich für dieses System entschieden, weil es realistisch ist und den Spieler gleichzeitig zwingt, neue Landstriche zu erkunden und nicht für Stunden an einer Stelle zu verweilen. Kämpfe sind aber nicht der einzige Weg, um Erfahrungspunkte gutzumachen. Das Lösen eines Puzzles kann sich ebenfalls positiv bemerkbar machen. Wenn man beispielsweise ein ganzes Kellergewölbe ausleuchtet, indem man ein unterirdisches Ölvorkommen mit einem Zauberspruch in Brand steckt, so bekommt man sogar spezielle Bonuspunkte. Clevere Vorgehensweise wird also gewürdigt.

In Lands of Lore 2 verwendet Westwood zum ersten Mal "Reactive Environment", d. h. die Umgebung übt Einfluß auf Personen und Monster aus.

Monster mit Attributen

Ein Beispiel: In einiger Entfernung sieht man einen Gegner in einem Tümpel stehen. Einen schwachen, direkt auf ihn gerichteten Blitzschlag würde der Scherge sicherlich überleben. Spricht man den Zauber hingegen auf das Wasser, so verstärkt sich die elektrisierende Wirkung, und es gibt für ihn kein Entrinnen. Der Schuß kann aber auch nach hinten losgehen, wenn man selbst mit einem Fuß im kühlen Naß steht. Diese Technologie wird Westwood übrigens weiterentwickeln und demnächst auch bei Blade Runner einsetzen.
Ähnlich ausgefeilt wurde die Künstliche Intelligenz umgesetzt. Jedes Monster verfügt über acht Attribute, zum Beispiel Angst und Hunger, die das Verhalten gegenüber dem Spieler bestimmen. Verwandelt sich Luther während einer Auseinandersetzung zur Bestie, so nehmen manche Widersacher fluchtartig Reißaus oder fordern lauthals Verstärkung an. Einige Monster reagieren beispielsweise auf Bewegung, d. h. sobald man ruhig stehen bleibt, kann wenig passieren – man muß nur abwarten, bis die Luft rein ist. Im Dschungel nehmen Raubkatzen die Witterung des Spielers auf, sobald man durch einen Fluß watet, verlieren sie die Fährte und verziehen sich wieder in den Regenwald. Daß dieses System wirklich funktioniert, wird zwar nicht auf den ersten Blick offensichtlich, nach einigen Stunden Spielzeit bemerkt man es vielmehr unterschwellig – man spürt, daß es sich um mehr oder weniger „intelligente" Gegner handelt.

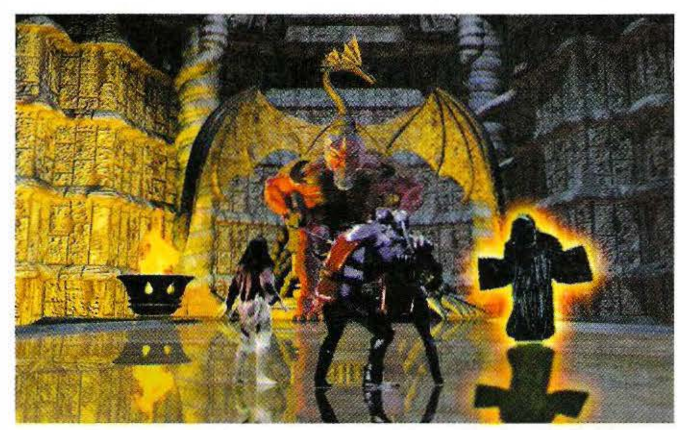
Wie spielt sich Lands of Lore 2?

Von der klassischen Fortbewegungsweise „Schritt-für-Schritt" hat man sich endgültig verabschiedet, d. h. man schlendert in Echtzeit durch die blühenden Landschaften und dunklen Kellergewölbe. Es besteht durchaus die Gefahr, daß sich Rollenspieler der alten Garde mit diesem System nicht sofort anfreunden können. Schließlich ist es nicht mehr möglich, seinen nächsten Angriff genau zu planen – schnelle Reaktionszeiten sind nun gefragt. Die hohe Künstliche Intelligenz erweist sich in diesem Zusammenhang als problematisch. Wenn ein Monster beispielsweise das Weite sucht, muß blitzschnell die Verfolgung aufgenommen und dabei auch noch gleichzeitig zugeschlagen bzw. gezaubert werden. Dauert die Jagd zu lange, so läuft man

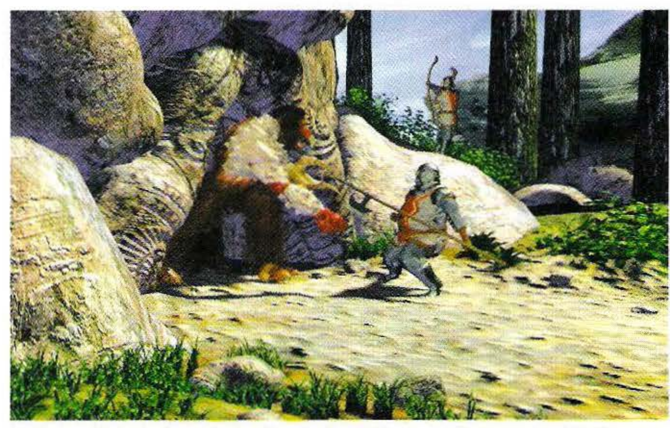


Durch einen Felsspalt kann Luther einen Kampf zwischen zwei Monstern beobachten. Nach einiger Zeit sollte nur noch ein Gegner übrig sein...

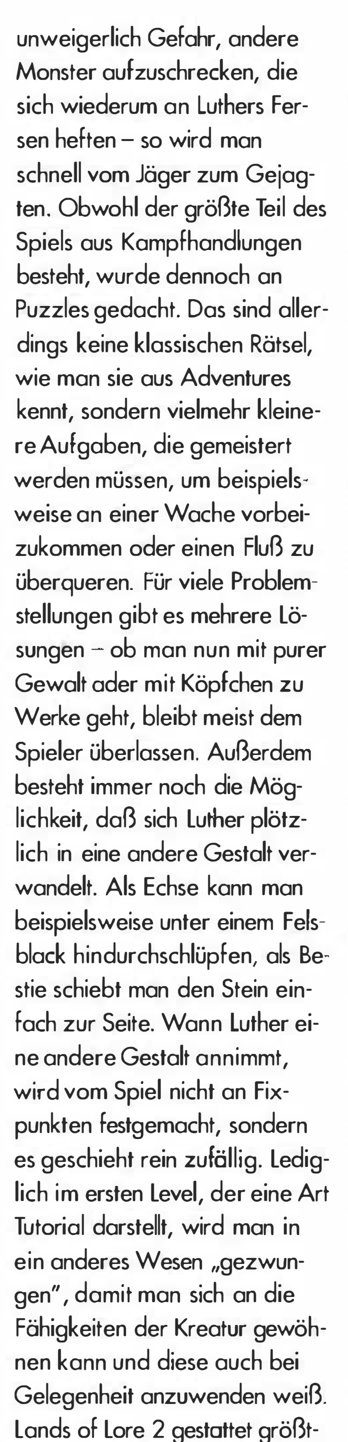




Luther wird von den Gladstone-Wachen verfolgt und landet plötzlich beim Drarakel, das die Soldaten mit bösen Worten vor die Tür setzt.



Luther verläßt in Gestalt der Bestie die Höhle und wird von den Wachen angegriffen. Die Hellebarde stört ihn kaum, die anrollende Ballista schon...



unweigerlich Gefahr, andere Monster aufzuschrecken, die sich wiederum an Luthers Fersen heften – so wird man schnell vom Jäger zum Gejagten. Obwohl der größte Teil des Spiels aus Kampfhandlungen besteht, wurde dennoch an Puzzles gedacht. Das sind allerdings keine klassischen Rätsel, wie man sie aus Adventures kennt, sondern vielmehr kleinere Aufgaben, die gemeistert werden müssen, um beispielsweise an einer Wache vorbeizukommen oder einen Fluß zu überqueren. Für viele Problemstellungen gibt es mehrere Lösungen – ob man nun mit purer Gewalt oder mit Köpfchen zu Werke geht, bleibt meist dem Spieler überlassen. Außerdem besteht immer noch die Möglichkeit, daß sich Luther plötzlich in eine andere Gestalt verwandelt. Als Echse kann man beispielsweise unter einem Felsblock hindurchschlüpfen, als Bestie schiebt man den Stein einfach zur Seite. Wann Luther eine andere Gestalt annimmt, wird vom Spiel nicht an Fixpunkten festgemacht, sondern es geschieht rein zufällig. Lediglich im ersten Level, der eine Art Tutorial darstellt, wird man in ein anderes Wesen „gezwungen", damit man sich an die Fähigkeiten der Kreatur gewöhnen kann und diese auch bei Gelegenheit anzuwenden weiß. Lands of Lore 2 gestattet größtmögliche Bewegungsfreiheit. Man kann unter anderem Objekte verschieben und aufeinanderstapeln, um zum Beispiel einen geheimen Zugang zu einem Schacht zu erreichen. Luther kann springen, gehen, laufen und natürlich nach oben und unten schauen, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Außerdem werden Kapitel (Level) nie ganz geschlossen. Es gibt fast immer die Möglichkeit, zurückzugehen, um Gegenstände und Hinweise zu finden, die man vielleicht beim ersten Mal übersehen hat.

Kinderleichtes Interface

Das Interface ist kinderleicht zu bedienen. Ausgangspunkt ist das Quadrat in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms. Über verschiedene Buttons lassen sich das Inventory und die Zaubersprüche einblenden. Wer lieber mit einem großen Bildausschnitt spielt, kann diese natürlich auch wieder ausblenden. Obwohl prinzipiell mit der Maus gespielt wird, stehen dennoch einige Tastenkürzel zur Verfügung, mit denen man schneller agieren und reagieren kann.

Keine Kompromisse

Lands of Lore 2 bietet sowohl spielerisch als auch grafisch sehr viel Abwechslung. Genau 20 Welten gilt es zu erkunden, die sich rein optisch völlig voneinander unterscheiden. Westwood wollte keine Kompromisse eingehen, denn nichts ist langweiliger, als ständig durch den gleichen Dungeon zu stapfen. Aber es kommt noch besser: Manche Locations wurden so aufwendig gestaltet, daß die Engine mit 400 Texturen pro Einzelbild zurechtkommen muß. Und genau hier liegt der Knackpunkt: Die gestochen scharfen und äußerst detaillierten Landschaften bringen selbst Prozessoren der neuesten Generation ins Schwitzen. Um Lands of Lore 2 in SVGA angenehm spielen zu können, sollte man schon über einen Pentium 166 mit 32 MB RAM verfü-

Das Interface

Das Interface läßt sich im Handumdrehen verstehen. Mit dem quadratischen Icon am unteren Bildschirmrand können fast alle Funktionen ausgeführt werden, es stehen aber auch noch diverse Tastaturkürzel zur Verfügung.

1. **Die momentan aktivierte Waffe**
2. **Der momentan aktivierte Zauberspruch**
3. **Alle Zaubersprüche anzeigen**
4. **Das Inventory aufrufen**
5. **Die Himmelsrichtung**
6. **Die Lebenkraft**
7. **Die Zauberkraft**
8. **Die fünf Punkte symbolisieren die Stärke eines Spruchs**
9. **Luthers Portrait verändert sich bei Kämpfen**





Der heranstürmende Soldat wird von den einstürzenden Säulen erschlagen. Ein gutes Beispiel für die „Reactive Environment“: Man erschlägt ihn entweder mit dem Schwert oder – nach einem Zauberspruch – mit den Säulen.



Einige Monster, meist Endgegner, füllen den ganzen Bildschirm aus.

gen. Natürlich hängt auch sehr viel von der Grafikkarte ab, so daß selbst bei einem solchen System ab und zu nicht auf die hochauflösenden Texturen zurückgegriffen werden kann. Der Unterschied zwischen den beiden Texturen-Modi ist aber ohnehin nicht so groß. Lediglich unter VGA machen sich deutliche Qualitätseinbußen bemerkbar. Über einen Patch für Direct3D wird bei Westwood momentan noch nachgedacht. Man ist jedoch der Ansicht, daß das zwar einen Geschwindigkeitsvorteil mit sich bringen würde, die Detailfülle jedoch herabgesetzt werden müßte. Viele Texturen, die bis zu 512x512 Pixel groß sind, müßten dann heruntergerechnet werden, um in den Speicher einer gängigen 3D-Karte zu passen. Die grundsätzliche Bereitschaft, einen Patch zu entwickeln, ist aber vorhanden, nur sollte man nicht vor Januar damit rechnen. Wer sich bis jetzt davor gescheut hat, auf seinem Rechner Windows 95 zu installieren, kann trotzdem in den Genuß von Lands of Lore 2 kommen. Aufgrund von DirectDraw ist das Spiel unter Windows allerdings ein wenig schneller als unter DOS.

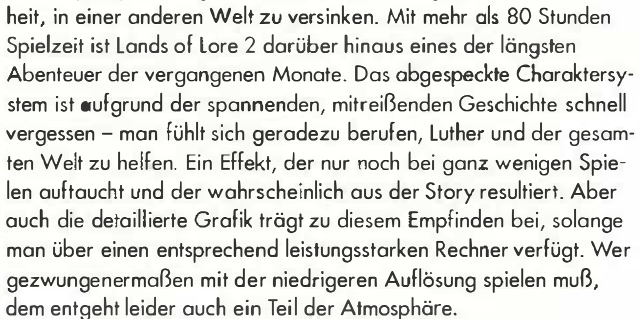
Die Landschaft wird sehr beeindruckend in Szene gesetzt. Allein im Dschungel gibt es mehr als 20 verschiedene Pflanzen und Bäume, die sehr detailliert und realistisch dargestellt werden. Zugunsten des Gameplays wurde allerdings teilweise auf die Kollisionsabfrage verzichtet, so daß man nicht an jedem kleineren Busch hängenbleibt. Westwood wollte nicht auf den optischen Effekt einer hochkomplexen Umgebung verzichten, die Spielbarkeit sollte aber auch nicht eingeschränkt werden.

Eine besondere Erwähnung verdienen auch die Videosequenzen, in denen Realaufnahmen von Personen und gerenderte Hintergrund- und Monstergrafiken verbunden werden. Westwood entschied sich für diese Lösung, um den Aufwand der Grafikabteilung nicht unnötig in die Höhe zu schrauben. Hätte man alle Szenen mit dem Computer erstellt, so wäre die Render-Farm in Las Vegas wahrscheinlich heute noch beschäftigt. Immerhin wird Lands of Lore 2 auf vier CD-ROMs ausgeliefert, die über 120 Minuten an Videosequenzen beinhalten.

Untermalt wird das Geschehen durch einen imposanten Soundtrack, der zum Teil verhalten im Hintergrund spielt, sich manchmal aber auch machtvoll in den Vordergrund drängt. Die deutsche Sprachausgabe ist mehr als gelungen, auf Dialekte und andere Albernheiten wurde zum Glück verzichtet. Lediglich bei der Synchronisation hätte man sich ein wenig mehr Mühe geben können, doch bei der gigantischen Menge an Text war das wahrscheinlich nicht anders zu lösen.

Oliver Menne ■

Statement



Obwohl ich eigentlich eher klassische Rollenspiele wie Wizardry oder Might & Magic bevorzuge, hat Lands of Lore 2 meine Erwartungen voll und ganz erfüllt. Die fast schon überdimensionierte Spielumgebung bietet die Möglichkeit zu stundenlangen Erkundungszügen und gibt darüber hinaus Gelegenheit, in einer anderen Welt zu versinken. Mit mehr als 80 Stunden Spielzeit ist Lands of Lore 2 darüber hinaus eines der längsten Abenteuer der vergangenen Monate. Das abgespeckte Charaktersystem ist aufgrund der spannenden, mitreißenden Geschichte schnell vergessen – man fühlt sich geradezu berufen, Luther und der gesamten Welt zu helfen. Ein Effekt, der nur noch bei ganz wenigen Spielen auftaucht und der wahrscheinlich aus der Story resultiert. Aber auch die detaillierte Grafik trägt zu diesem Empfinden bei, solange man über einen entsprechend leistungsstarken Rechner verfügt. Wer gezwungenermaßen mit der niedrigeren Auflösung spielen muß, dem entgeht leider auch ein Teil der Atmosphäre.



SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB, 4xCD-ROM, HD 370 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

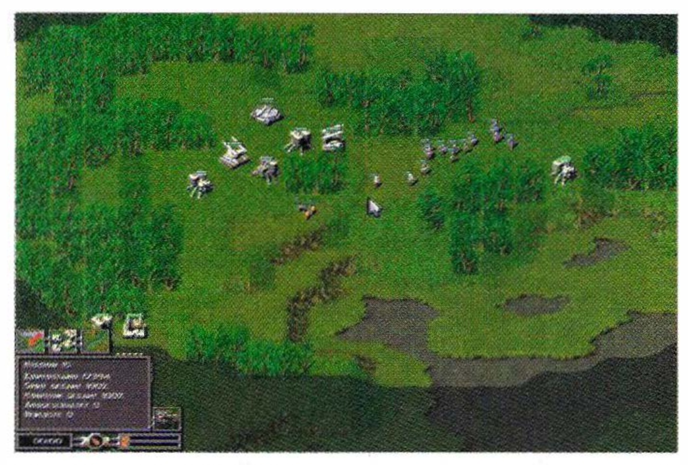
Rollenspiel	
Grafik	87%
Sound	90%
Handling	85%
Multiplayer	- %
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 100,-

Akte Europa

Deutsche Ein

Sie werden es nicht für möglich halten, aber natürlich hat auch dieses Echtzeitstrategiespiel ein 3D-Gelände, das beispielsweise Einheiten ausbremst, die hoch hinauswollen. Und noch ehe Sie diesen Artikel gelesen haben, wissen Sie vermutlich schon: Jawoll, auch bei Akte Europa von der Mülheimer Firma Virtual X-Citement gibt es Dutzende von Luft-, See- und Landeinheiten, Hochauflösendes jenseits der 640x480 Bildpunkte und einige innovative Schmankerl, die die Konkurrenz nicht bietet. Genau so ist es: Was wir im 16 Seiten-Special der PC Games 10/97 in epischer Breite vorgestellt haben, gibt's seit Ende September zu kaufen – eine Alternative zu Dark Reign und Total Annihilation?



Einheiten mit „Spinnen"-Chassis kommen auch im Morast gut zurecht.

Die Erde in naher Zukunft: Die Vereinten Nationen liegen im Clinch mit den aufmüpfigen Europäern, die nicht länger ein in ihren Augen höchst überflüssiges Weltraumprojekt subventionieren wollen. Als der Streit zu eskalieren droht, beginnen die europäischen Staaten mit der Entwicklung eines gigantischen Waffensystems namens ODIN – eine Provokation, die die UN natürlich nicht hinnehmen kann. Daher wird eine Sonderkommission eingerichtet, die sich darum kümmern soll, die abtrünnigen Staaten zur Vernunft zu bringen. Bis auf Großbritannien hat das bislang auch ganz gut geklappt. Daß sich ausgerechnet die Briten gegen ein Einlenken sträuben, hat einen besorgniserregenden Hintergrund – schließlich wurde im Ärmelkanal bereits mit der Stationierung des ODIN-Systems begonnen. Die Zeit drängt also, weshalb man Sie kurzerhand zum Oberbefehlshaber der Operation „Akte Europa" ernennt. In 32 ausgedehnten Feldzügen werden Sie sich auf so unterschiedlichem Terrain wie schneeüberzuckerten Gebirgszügen, unwegsamem Sumpfgelände, dichtem Dschungel oder unbehaglichen Steppen bewähren müssen. Sie werden feindliche Stellungen dem Erdboden gleichmachen, ganze Panzerverbände aufreiben, Landungsbrücken errichten, Luftangriffe auf gegnerische Kraftwerke fliegen lassen, Forschungsanlagen besetzen, neue Waffensysteme entwickeln und defekte Bahnverbindungen instandsetzen. Zwischendurch können Sie sich mit unangemeldeten Untermissionen (die unter Zeitdruck absolviert werden müssen) ein zusätzliches Taschengeld verdienen.

One size fits all?

Die Vielfalt der Szenarien zwingt Sie förmlich dazu, Ihre Armee ständig an die Umgebung anzupassen. Daher stellt man Ihnen in jeder Mission nur eine Handvoll vorgefertigter Fahrzeuge zur Verfügung; alle weiteren Landeinheiten müssen Sie selbst vor Ort entwickeln und produzieren (siehe Kasten). In eisiger Kälte nützen Ihnen z. B. Einheiten mit herkömmlichen Gummireifen relativ wenig – also sattelt man auf Schneegleiter oder Luftkissen-Unterbauten um. Hergestellt werden die Units aus Fahrwerken, Waffensystemen und Zu-



Geisterfahrer: Die beiden Einheiten blockieren sich gegenseitig.



Wintermärchen: Die späteren Levels sind in eisiger Umgebung angesiedelt.

heit

behör-Teilen, die wiederum aus darauf spezialisierten Fabriken stammen und von Frachtern oder Magnetschwebebahnen zu Ihrem Stützpunkt gebracht werden. Grundlage aller Zutaten ist das Element Terranium; spezielle Bergwerke übernehmen den Abbau dieses Elements. Energie wird entweder von Großkraftwerken (versorgen eigene und fremde Gebäude) oder Stromgeneratoren erzeugt. Die wenigsten Gebäude dürfen Sie selbst aufstellen – lediglich Depots, Feldkraftwerke und Terranium-Minen werden in den späteren Missionen von Einheiten mit „Gebäudetechniker"-Vorrichtung an geeigneter Stelle plaziert. Die restlichen Anlagen müssen Sie – sofern sie Ihnen noch nicht gehören – nach bewährter Z-Methode erobern, indem Sie eine Einheit in der Einfahrt parken und etwas Geduld haben. Auf diese Weise übernehmen Sie u. a. Fabriken, Flughäfen (produzieren Jagdflieger, Bomber, Kampfhubschrauber und Spionage-Flieger), Werften (Voraussetzung für Frachter, Kreuzer, Küstenwachen, Patrouillenboote, Schlachtschiffe, U-Boote u.v.m.) und Nachschubposten, in denen Einheiten aufmunitioniert und nachgetankt werden.

Einmal volltanken, bitte!

Für Nur-Echtzeitstrategie-Spieler ebenfalls eine ungewohnte Erfahrung: Alle Fahrzeuge verbrauchen Munition und Treibstoff. Spätestens dann, wenn ein Panzer in einer engen Schlucht wegen Benzinmangels liegenbleibt und die nachfolgenden Truppen am Weiterkommen hindert, werden Sie sich Gedanken über diese strategische Komponente machen müssen. Sobald man einen Nachschubposten entdeckt hat, kann man dort relativ günstig Versorgungs-Helikopter erstehen, die automatisch alle bedürftigen Einheiten beliefern. Units, die bis zum Ende einer Mission durchhalten, dürfen Sie in die nächste Schlacht mitnehmen, was zumindest die Startphase des Einsatzes erleichtert. Nicht mehr benötigte Einheiten verkaufen Sie gegen Bares an einen neutralen Handelsposten.

Herzlich willkommen

Für Ein- und Umsteiger ist eine Hilfe-Funktion gedacht, die sich immer dann meldet, sobald Sie eine Funktion zum ersten Mal benutzen. Sehr hilfreich ist auch die Online-"Enzyklopädie", in der alle Einheiten und Gebäude samt ihrer Stärken und Schwächen vorgestellt werden. Von eher zweifelhaftem Nutzen ist hingegen die zoombare Mini-Map, auf der Sie zwar die Umrisse der Landschaft samt ihrer Höhenstufen erkennen, nicht aber die dar-auf verstreuten Einheiten. Auch das Manövrieren auf dem Spielfeld gestaltet sich nicht ganz unproblematisch: Das träge Scrolling nervt vor allem bei größeren Karten. Etwas entschärft wird das Dilemma durch „Lokatoren" – das sind beliebige Standorte, die Sie einmal definieren und zu denen Sie jederzeit per Funktionstaste umschalten können.

Der kleine Unterschied

Unter der Überschrift „Das hätt' nicht passieren dürfen..." notieren wir u. a. das Routefinding, mit dem das Programm noch so seine Schwierigkeiten hat: Es ist praktisch unmöglich, eine angeschlagene Einheit aus dem Schlachtgetümmel herauszulotsen, wenn von hinten ständig weitere Truppen nachdrängeln. Auch Brücken und Engstellen sind extrem Stau-anfällig. Größtes Problem: Es läßt sich häufig kaum erkennen, aus welchen Einzelteilen ein Vehikel denn nun zusammengesetzt ist. Das ist Ihnen spätestens dann nicht mehr egal, wenn Sie dringend Ihre schnellsten Einheiten zu einer ungeschützten Fabrik verlegen müssen. Reifen, Pan-

Baukasten

Der eigentliche Clou an Akte Europa ist der Einheiten-Designer: In der Basis entstehen maßgeschneiderte Landeinheiten aus „Fahrwerk", „Aufbauteil" und „Zubehör" – über 60 verschiedene Bauteile sammeln sich im Lauf der Kampagne an. Das Fahrwerk-Sortiment umfaßt u. a. Allradantrieb, Ketten, Luftkissen, Reifen, Schneegleiter, Schweber und viele weitere nützliche Dinge, die sich hinsichtlich Panzerung, Geschwindigkeit und Gelände-Tauglichkeit unterscheiden. Kombiniert werden die Chassis mit Waffensystemen wie Mittelstreckenraketen, Flakgeschützen, Plasmawerfern, Flammenwerfern, Lasergeschützen und Maschinengewehren. An Sonderzubehör können Sie als krönenden Abschluß Zielfokus-Einrichtungen, Transport-Container, Minenleger, Teleporter und Radarschüsseln auf die Vehikel schrauben. Gebäudetechniker- und Bodentechniker-Aufbauten werden für die Konstruktion von Bahntrassen, Generatoren, Depots und Terranium-Minen eingesetzt. Wichtig dabei: Nicht jedes Bauteil verträgt sich mit jedem anderen Element – ungeeignete Kombinationen werden entsprechend gekennzeichnet. Aus der Qualität der Einzelteile ergeben sich schließlich die Gesamtkosten, die bei der Herstellung jedes Exemplars anfallen. Dem neugeschaffenen Fahrzeug verpassen Sie einen zweckmäßigen Namen und lassen es in Ihrem Hauptquartier produzieren – auch in allen nachfolgenden Missionen.







Bargeld lacht: Bewältigte Untermissionen bringen zusätzliches Kapital.



Hot Shots: Mehrminütige Zwischensequenzen leiten die Missionen ein.



Im Werft-Menü werden die zu konstruierenden Schiffe ausgewählt.

zerreifen, Ketten und Allradantrieb sehen sich z. B. zum Verwechseln ähnlich, gleiches gilt für eine Reihe von Waffensystemen. Auch die ebenso winzigen wie schwächlichen Infanteristen und Spezial-Einheiten (darunter Pioniere, die Brücken und Anlegestellen konstruieren) sind erst auf den zweiten oder dritten Blick voneinander zu unterscheiden.

Voll im Bild

Die angebotenen Auflösungen von 640x480 bis 1.600x1.200 Bildpunkten können on-the-fly (also während des laufenden Spiels) im Optionsmenü eingestellt werden. Mehr Pixel pro Bild sind gleichbedeutend mit besserer Übersicht, gehen aber mit einer gedrosselten Performance einher – ein Pentium 166 mit 32 MB Hauptspeicher hat bei 800x600 Bildpunkten bereits Schwierigkeiten, 20 oder 30 Einheiten absolut ruckelfrei über den Bildschirm zu lotsen. Sobald Gebäude und Fahrzeuge Arcade-mäßig in die Luft fliegen und Hunderte von Trümmern auf die Umgebung niederregnen, können Sie die Frameraten bequem mitzählen. Positiv: Die Abstufungen der 3D-Landschaft sind dank der isometrischen Darstellung (vergleichbar mit SimCity 2000 oder Transport Tycoon) sofort erkennbar; dafür sieht das Terrain nicht ganz so plastisch aus wie etwa in Total Annihilation. Wälder, Hügel und Gebäude beschränken auch in Akte Europa das Sichtfeld der Einheiten, die wiederum vom „Nebel des Krieges" umwabert sind.

Director's Cut

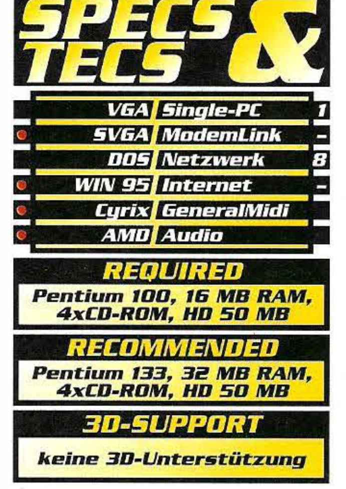
Nicht allzuviel erwarten sollten Sie von den insgesamt 60 Minuten an Spielfilm-artigen Video-Episoden, für die Virtual X-Citement einen beispiellosen Aufwand betrieben hat (kein Wunder, daß Akte Europa auf zwei CD-ROMs ausgeliefert wird). Außenaufnahmen, eigens gezimmerte Kulissen, Maskenbildner und nachträglich hineingerenderte Special Effects konnten aber nicht verhindern, daß die Zwischensequenzen zuweilen allzu sehr in die Semi-Professionalität abdriften. Mit Bettlaken verhängte „Wände" einer UN-Militärakademie, ein klappriger Bundeswehrspind, der mittels Fingerabdruck-Scanner geöffnet wird und mit dem Geräusch eines Bundesbank-Tresors aufspringt, oder eine Abschlußfeier angehender Elite-Soldaten, deren Saaldekoration dezent an einen Kindergeburtstag erinnert, wirken noch unglaubwürdiger als die gekünstelten Dialoge der mäßig talentierten Nachwuchs-Mimen. Wie seinerzeit bei Software 2000s Space Marines wurde übrigens in Englisch gedreht und im nachhinein mit professionellen deutschen Sprechern nachsynchronisiert. Bevor wir's vergessen: Trotz eines Netzwerk-Modus' für bis zu acht Spieler ist das Programm nicht gerade eine Offenbarung in Sachen Multiplayer – gerade mal acht gesonderte Karten werden mitgeliefert, die auf vier, sechs oder acht Personen zugeschnitten sind.

Petra Maueröder ■

Statement



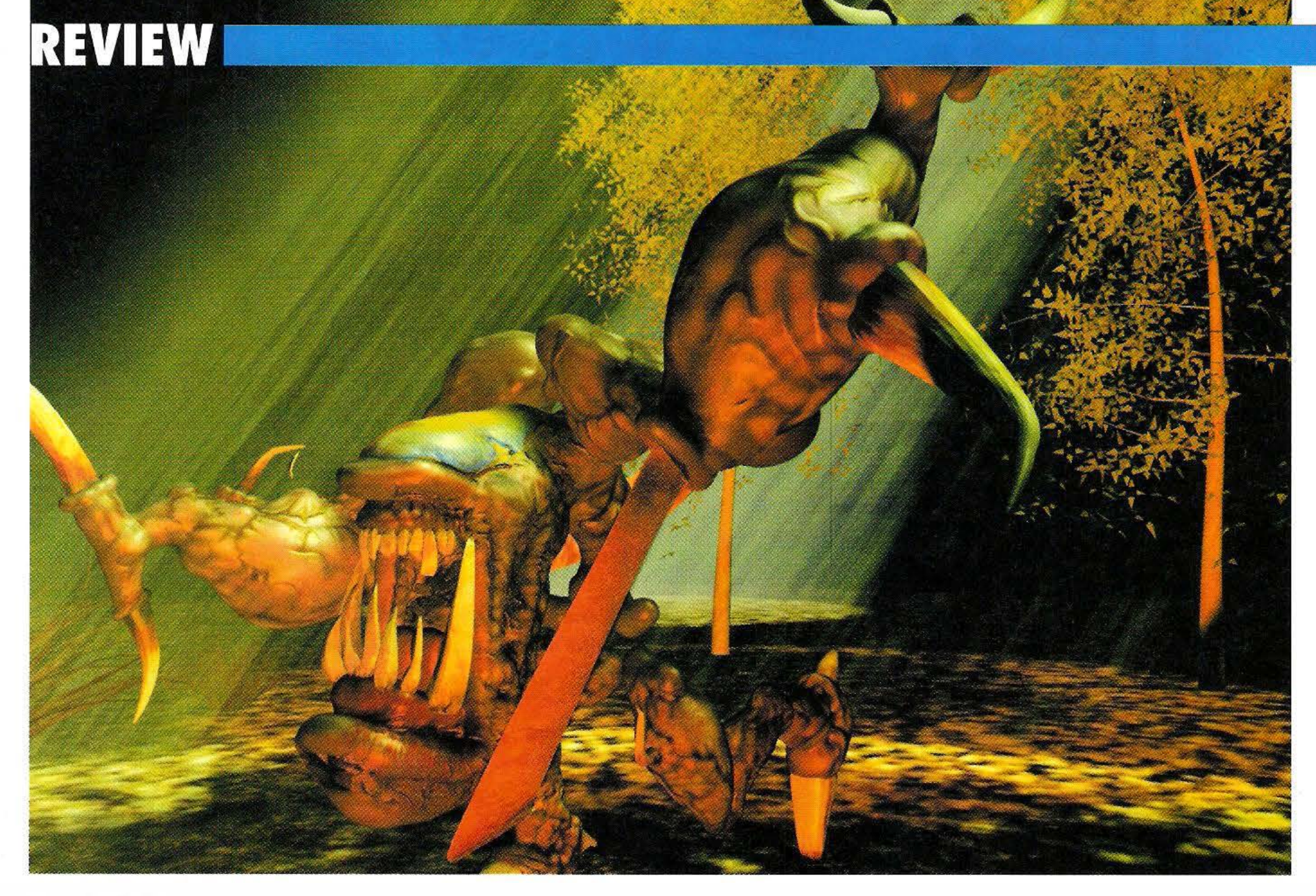
Damit kein falscher Eindruck entsteht: Akte Europa gehört nicht in eine Schublade mit den inflationär hereinbrechenden Command & Conquer-Clones. Das Zusammenschrauben von Einheiten, das Beliefern des Hauptquartiers mit drei verschiedenen Bauteilen, das äußerst anfällige Schienensystem, das Aufstellen von Fahrplänen, die Treibstoff- und Munitions-Problematik – all das erinnert mehr an Spiele wie Der Industrie-Gigant als an ein fetziges Echtzeitstrategiespiel. Tatsächlich spielt sich Akte Europa gemütlicher, um nicht zu sagen: zäher als die Konkurrenz; wenn Sie Alarmstufe Rot nur in der höchsten Spielgeschwindigkeit ertragen können, dürften Sie die schwerfällig dahinrumpelnden Akte Europa-Panzer in den Wahnsinn treiben. „Finger weg!" lautet auch unsere gutgemeinte Warnung an alle, die nicht ohne eine stattliche Basis mit dreifach verstärkten Außenmauern und neckischen Geschütztürmen leben können. Für den Nachfolger von Colony Wars 2492 sprechen neben der ansehnlichen Grafik die knackigen, aber fairen Missionen, die hohe Komplexität und die damit verbundene Langzeitmotivation. Das Echtzeitstrategiespiel „made in Germany" wird daher seine Liebhaber finden, wenngleich man die sicher nicht in den Reihen der Command & Conquer-Spieler zu suchen braucht. Wenn Sie von rundenbasierter Strategie auf Echtzeit umsteigen möchten und nach einem passenden Programm Ausschau halten, dann dürfte Akte Europa genau das richtige für Sie sein.



RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	75%
Multiplayer	40%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virtual X-Cite.
Preis	ca. DM 100,-



Dark Colony

Mars Attacks

Gestern noch in der Area 51, heute schon auf dem Mars: Im 22. Jahrhundert trifft die Menschheit auf ihrem Nachbarplaneten tatsächlich auf Außerirdische. Beide streiten sich prompt um das phänomenal tolle Gas namens Petra-7, und der Spielefan muß überlegen, ob er noch ein Echtzeit-Strategiespiel in seine Sammlung einreiht.

Hätten Sie's gewußt? Auf dem Mars gab es tatsächlich einst eine Zivilisation, die aber schon längst untergegangen ist. Entdeckt wird das für viele schon lange bestätigte Geheimnis im 22. Jahrhundert, als die Menschheit sich endlich auf dem nach dem römischen Kriegsgott benannten Nachbarplaneten breitmacht. Nomen est Omen, mag mancher sich denken, und behält prompt recht. Denn nicht nur die Terraner machen es sich auf dem roten Himmelskörper gemütlich, sondern auch die außerirdischen Taar. Deren Urahnen müssen offensichtlich etliche Folgen von Akte X geguckt haben, denn ihre äußere Erscheinungsform erinnert verblüffend an die angeblichen Aliens, die in der Area 51 vor sich hinvegetieren sollen. Wie auch immer, Terraner und Taar kriegen sich mächtig in die Haare, da auf dem Mars das unglaublich tolle Gas Petra-7 gefunden wurde. Nein, mit unserer geschätzten Kollegin Maueröder hat das Ganze nichts zu tun, dennoch ist Petra-7 ein Alleskönner. Es erzeugt Energie in Massen, steigert das Getreidewachstum und soll sogar gegen Plattfüße helfen. Die Folge: ein prächtiges Szenario für das Echtzeit-Strategiespiel Dark Colony von Take 2.

Petra-7 brodelt

Die Jungs von Take 2 haben sich offenbar den Genreprimus Command & Conquer ganz genau angesehen und sich zusätzlich eigene Gedanken um das Wohl und Wehe eines Strategiespiels gemacht. Die grundlegenden Features sind somit gleich, auch wenn der wertvolle Rohstoff in diesem Fall Petra-7 heißt. Das Gas sprudelt aus kleinen Quellen, die allerdings nicht ständig aktiv sind, sondern nur zeitweilig. Der Spieler muß also seine Scouts ausschicken und dann den Exploiter zu einer gerade aktiven Quelle dirigieren. Profis ahnen schon, worauf das hinausläuft: Die Quellen sind heißbegehrt, und ungeschützte Exploiter eine leichte Beute. Also wird Kriegsgerät in rauhen Mengen produziert, um den Schwachpunkt einer jeden Basis zu schützen. Apropos Basis: Die steht generell als Plattform schon zu Spielbeginn über einer Quelle. Drumherum werden dann die neuen Gebäude stationiert, von denen es jeweils fünf für jede Seite gibt, die sich in den Funktionen auch nicht unterscheiden. Lange Wartezeiten beim Bau gibt es nicht: Steht die Finanzierung, genügt ein Tastendruck, und ein

freundliches Versorgungsschiff stellt das Gebäude am rechten Ort ab.

Napalm Death

Das Bildschirmlayout ist gewohnter Standard. Rechts die Iconleiste, darüber die Übersichtskarte und unter der Spielfläche ein kleines Fenster, das im Solo-Modus neue Befehle anzeigt und bei Mehrspieler-Partien dem Chatten dient. Auffallend ist die dreigeteilte Iconleiste, die neben den Einheiten auch die möglichen Upgrades oder das Optionsmenü anzeigt. Die Bedienung hat man schnell im Griff: Per Linksklick wählen Sie die Einheit, ein weiter Linksklick schickt sie auf den Weg oder läßt sie angreifen. Mit der rechten Maustaste wird die Einheit abgewählt oder der unter dem Cursor liegende Ort auf der Karte angesprungen. Einige Einheiten bieten zusätzliche Möglichkeiten, die über die Iconleiste aktiviert werden. Minen lassen sich im Boden vergraben, und Geschütztürme müssen am passenden Ort erst noch aufgestellt werden, oder es wird dadurch der Napalm-Modus der S.A.R.G.E.-Einheiten aktiviert. Gleiches gilt für die entsprechenden Einheiten der Außeriridschen, die sich außer durch die Optik nicht von denen der Terraner unterscheiden. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, für jede Einheit Wegpunkte festzulegen oder sie in einen reinen Geh-Modus zu schalten. Dadurch marschieren sie stur auf den angezeigten Ort los, ohne etwaige Gegner anzugreifen. Das hilft bei schnellen Vorstößen auf die Basis des Gegners ungemein.



Diese neun Einheiten stehen mit denselben Eigenschaften, aber anderer Optik auch den Taar zur Verfügung.

Nicht verwalten, kämpfen!

Mit nur fünf Gebäuden und neun verschiedenen Einheiten dauert es nicht lange, bis man sich mit deren Stärken und Schwächen vertraut gemacht hat. Zeit also, sich mit der strategischen Komponente von Dark Colony zu beschäftigen. Da die Entwickler von Take 2 nach eigener Aussage mehr Wert auf die Kämpfe als auf das Ressourcenmanagement legen wollten, gibt es in diesem Bereich außer der Suche nach aktiven Quellen und deren Schutz nicht viel zu tun. Deutlich aufwendiger ist der Kampf, da sich die Einheiten zwar ohne lange Bauzeiten produzieren lassen, der Gegner aber genauso wenig Zeit verschwendet und von Beginn an enorm viel Druck macht. Erfreulicherweise dürfen Sie durch Klicken auf das Symbol der gewünschten Einheit beliebig viele auf einmal produzieren lassen, ab-

Bei der Verteidigung der Basis sind die S.A.R.G.E.-Einheiten mit ihren flächendeckenden Napalm-Bomben eine große Hilfe.



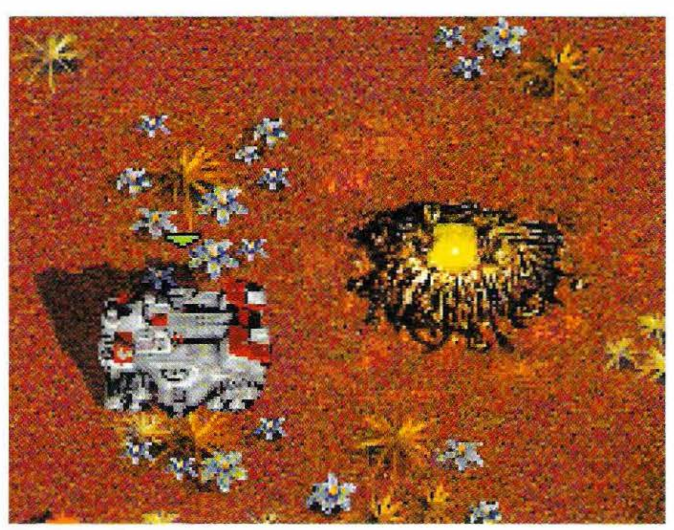
Das Mutterschiff greift ein, wenn der Anführer der Aliens in akuter Todesgefahr schwebt.



Für jede Einheit gibt es zwei Upgrade-Stufen, die Bewaffnung und Panzerung verbessern.



Nachts sind die Aliens den Terranern durch ihre Fähigkeiten überlegen und greifen daher bevorzugt in der Dunkelheit an.



Die aktiven Petra-7-Quellen liefern den begehrten Rohstoff und müssen mit dem Exploiter angefahren werden.



Die Gebäude werden nicht gebaut, sondern mit dem Mutterschiff angeliefert. Der notwendige Zeitaufwand ändert sich dadurch aber kaum.



Aretefakte wie dieses müssen ausgegraben werden und stehen dann einmal zur Verfügung.

hängig von den vorhandenen Credits. Bei der Verteidigung kommt es vor allem auf die richtige Zusammenstellung der Truppen an. Mit den enorm schlagkräftigen fahrbaren Mörsern in der hinteren Verteidigungslinie ist man auf der sicheren Seite. Um sie vor schnellen Attacken am Boden und von schwer zu treffenden Lufteinheiten zu schützen, sollten Sie ständig ein paar Soldaten und Geschütztürme daneben stationiert haben. Die Reichweite der Mörser steigt übrigens durch die fliegenden Aufklärer, sofern einer über Ihrer Basis schwebt.

Der Feind denkt mit

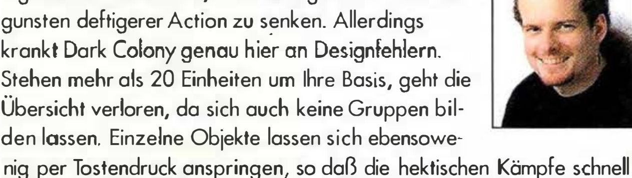
Verteidigen alleine reicht natürlich nicht aus, um eine Mission zu gewinnen. Der Angriff ist aber deutlich komplizierter, da Sie auch hier nicht auf die richtige Mischung der Truppen verzichten können. Nachteilig ist, daß Sie nicht mehrere Einheiten zu Gruppen zusammenfassen und über die Tastatur anwählen können. Dadurch arten Attacken schnell in wildes Geklicke und Gescrolle aus. Wichtig ist ein Blick auf das Uhr-Symbol rechts unten, da es bei Dark Colony Tag- und Nachtphasen gibt. Tagsüber kämpfen die Terraner besser, nachts die Aliens. Die überdurchschnittliche Künstliche Intelligenz nutzt dies natürlich aus und ärgert den Spieler vor allem durch gut getimte Angriffe von mehreren Seiten. Dieses Rezept funktioniert auch beim Spieler am besten, was Dark Colony etwas eintönig wirken läßt. Greifen Sie die Basis des Gegners direkt an, fällt es außerdem schwer, zu erkennen, wie stark diese schon beschädigt ist. Ein Balken mit der Anzeige der Restsubstanz fehlt, allein Verfärbungen oder Rauch zeigen an, daß etwas nicht stimmt. Während die Kampfeinheiten mit farbigen Symbolen von Grün nach Rot anzeigen, wie es um ihre Gesundheit steht, fragt man sich gerade beim Exploiter oft, ob es sich noch lohnt, eine Rettungsaktion zu starten. Da hilft auch die Verwendung von 65.000 Farben anstatt der 8 Bit-Palette nichts. Positiv präsentieren sich der Mehrspieler-Modus, der etliche Optionen und Karten für bis zu acht Spieler bereithält, sowie die klassische Musikuntermalung. Die deutsche Sprachausgabe klingt dagegen etwas unmotiviert.

Florian Stangl ■

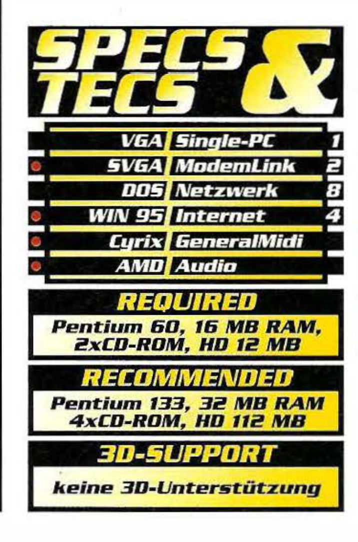


Gegen Angriffe aus der Luft verteidigt man sich am besten mit den kleinen Geschützstellungen.

Statement



Eigentlich ist es löblich, den Management-Anteil zugunsten deftigerer Action zu senken. Allerdings krankt Dark Colony genau hier an Designfehlern. Stehen mehr als 20 Einheiten um Ihre Basis, geht die Übersicht verloren, da sich auch keine Gruppen bilden lassen. Einzelne Objekte lassen sich ebensowenig per Tostendruck anspringen, so daß die hektischen Kämpfe schnell zur Dauerklickorgie ausarten. Das Leveldesign ist ziemlich einfallslos, da Sie so gut wie immer den Gegner vollständig plätten müssen. Der Spieler darf auch nicht aus mehreren Schwierigkeitsgraden wählen, was inzwischen eigentlich selbstverständlich sein sollte. Positiv fällt dagegen die ausgezeichnete KI auf, ebenso der Wechsel von Tag und Nacht und das kleine Tutorial. Dark Colony fehlen aber die nötige Atmosphäre, gute Levels und der Abwechslungsreichtum bei den Einheiten. Insgesamt wirkt es zu altbacken, um 1997 noch neue Akzente zu setzen. C&C-Veteranen sind mit dem Vergeltungsschlag ohnehin am besten beraten.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 12 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 112 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	75%
Sound	71%
Handling	69%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM100,-



G-Police

Poli

Tolle Story, exzellente Grafik und spannende Missionen: G-Police von Psygnosis zieht alle Register eines guten Actionspiels. Inmitten von Korruption und Intrigen muß der Spieler alias Jeff Slater etliche riskante Einsätze absolvieren und den geheimnisvollen Tod von dessen Schwester aufklären.

Blade Runner hat Konjunktur. Weniger, weil diverse Replikanten davongelaufen sind, sondern weil die Spielerhersteller zur Zeit ihre Produkte gerne mit einer düsteren Atmosphäre würzen, die an den Kultfilm mit Harrison Ford erinnert. Neben Blue Bytes Incubation und Westwoods Blade Runner erinnert auch G-Police von Psygnosis an Ridley Scotts Meisterwerk. Eine beklemmende Vision der Zukunft der Menschheit wird hier gezeichnet, in der die Regierungen sich dem gewaltigen Druck mächtiger Industriekonzerne beugen und Gewalt das Bild der Straßen beherrscht. Die von den führenden Konzernen auf den Planeten und Monden unseres Sonnensystems eingeführte Polizeimacht namens G-Police soll für Ruhe und Ordnung sorgen – natürlich im Interesse der Industrie. Hier steigt der Spieler in die Geschichte ein: Er übernimmt die Rolle von Jeff Slater, der den angeblichen Selbstmord seiner Schwester aufklären will. Diese war ebenfalls Pilotin der G-Police, und so reist Slater zum Jupitermond Kallisto

zei Commander

und wird prompt in die Auseinandersetzungen zwischen den zwei mächtigsten Konzernen hineingezogen.

Spannende Missionen

Bevor Sie die mit 35 Missionen sehr umfangreiche Kampagne beginnen, sollten Sie die fünf Trainingseinsätze absolvieren, um sich mit der Steuerung und den Waffensystemen des Havoc-Helikopters vertraut zu machen. Generell fliegt sich die Maschine sehr einfach, doch wer das Schweben auf der Stelle und die Vorteile der einzelnen Waffen kennt, hat es später im Spiel deutlich einfacher. Am besten benützen Sie einen Flightstick mit vier Knöpfen und einer Schubkontrolle, wobei auch der Mix aus Stick und Tastatur gut funktioniert. Der Schwierigkeitsgrad in der Kampagne steigt langsam an, läßt aber schnell erahnen, daß die Hintergrundgeschichte einige verzwickte Handlungsänderungen bereithält. G-Police schickt Sie nicht einfach nur in Zerstören-Sie-alle-Gegner-Missionen, sondern hält viele abwechslungsreiche Aufträge für Sie bereit. Das Repertoire reicht von Geleitschutzaufträgen über Rettungsaktionen bis hin zur Verteidigung des Regierungssitzes oder dem Aufspüren von Waffenschmugglern.

Mächtig viele Gegner

Während einer Mission düsen Sie ständig zwischen den sieben Teilen der Kolonie hin und her. Die einzelnen, energetisch von der feindlichen Außenwelt abgeschirmten Kuppeldome der Stadt sind durch ein Transmittersystem verbunden, über das jedoch der gesamte Verkehr der Stadt läuft. Sollten Sie also einem Gangster vor einem solchen Transmitterausgang auflauern, müssen Sie gut zielen, denn die unschuldigen zivilen Fahrzeuge sollten Sie tunlichst in Ruhe lassen. In manchen Einsätzen begleiten Sie ein oder zwei Flügelmänner, die zusätzliche Feuerkraft bereithalten. Angesichts der teils riesigen Gleiter Ihrer Gegner ist das eine willkommene Bereicherung. Auf dem Flug stehen Sie ständig mit der Zentrale in Verbindung, die neue Anweisungen erteilt und das Navigationssystem des Helikopters auf den neuesten Stand bringt. Dadurch wissen Sie ständig, wohin Sie als nächstes fliegen müssen. Zusätzlich hilft eine große Karte bei der allgemeinen Orientierung und in manchen Missionen beim Auffinden bestimmter Ziele.

Intrigen und Korruption

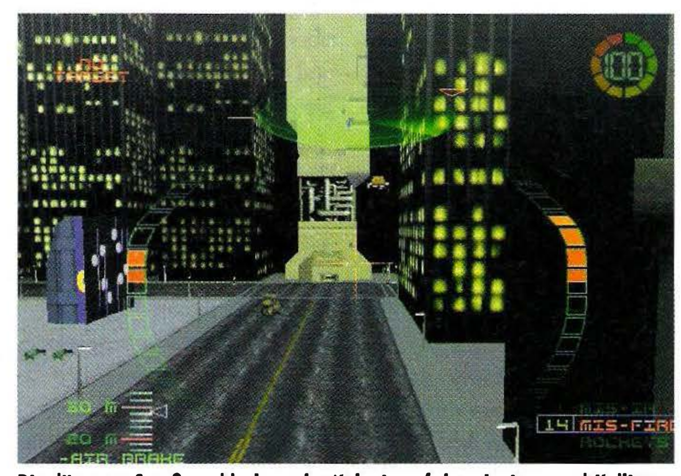
Den größten Reiz bezieht G-Police aus der sich ständig weiterentwickelnden Geschichte, die geschickt mit den einzelnen Missionen verwoben ist. Schon sehr früh erhalten Sie nach einem Einsatz die Meldung, daß in den von Ihnen zerstörten Fahrzeugen eines der aggressiven Konzerne keine Leichen gefunden wurden. Das paßt gut zu den Gerüchten über neue Chips, welche die Fähigkeiten von Menschen nahezu perfekt nachahmen können. Im Verlauf weiterer Einsätze erhalten Sie immer mehr Informationen, die das Bild abrunden. Hintergrund ist der Konflikt zwischen Krakov und Nanosoft, wobei der zuerst eindeutig als Unruhestifter wirkende plötzlich wie das Opfer auftritt. Ohne zuviel verraten zu wollen: Natürlich hat auch das Schicksal von Slaters Schwester mit diesen geheimnisvollen Chips zu tun. Am Ende jeder fünften Mission erzählt eine gerenderte Animation die Geschichte weiter und bildet zugleich das Ende eines der sieben Kapitel, in die die gesamte Kampagne unterteilt ist.

Die Stadt lebt

Ähnlich faszinierend wie die Handlung ist die lebendig wirkende Kolonie auf dem Jupiter-



Die Kämpfe gegen andere Gleiter leben nicht nur von den tollen Grafikeffekten, sondern auch von der Umgebung, die spannende Dogfights erlaubt.



Die düsteren Straßenschluchten der Kolonie auf dem Jupitermond Kallisto erinnern an Ridley Scotts Kultfilm Blade Runner.

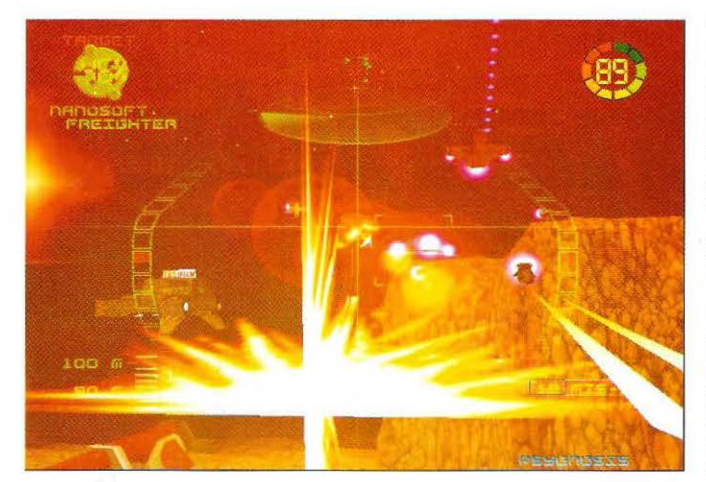


Die Einsatzbesprechungen werden teilweise von Videos untermalt.



Die Grafikengine unterstützt über Direct 3D alle 3D-Karten.





Die Grafikengine unterstützt über Direct 3D alle 3D-Beschleunigerkarten und läuft am besten mit den Chips von 3Dfx Interactive.



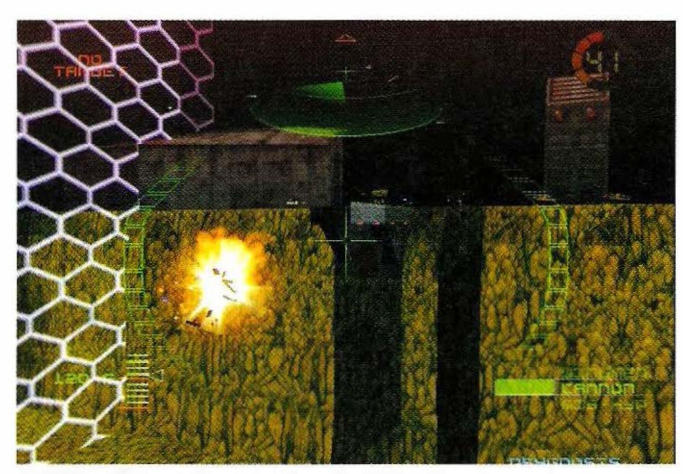
Links sehen Sie G-Police ohne 3D-Karte, rechts daneben die 3Dfx-Version. Ohne Beschleunigerkarte sollten Sie mindestens einen P200 besitzen.

mond. Durch die dunklen Straßenschluchten quält sich der Verkehr, bunte Reklametafeln bilden einen deutlichen Kontrast zu den starren Hochhäusern, und gegen den Gleiterverkehr in den Lüften erscheint der Frankfurter Flughafen wie eine Oase der Ruhe. Auch ohne konkreten Auftrag macht es Spaß, die Stadt zu erforschen und zwischen den Wolkenkratzern, Kaminen und Türmen herumzukurven.

3D-Power

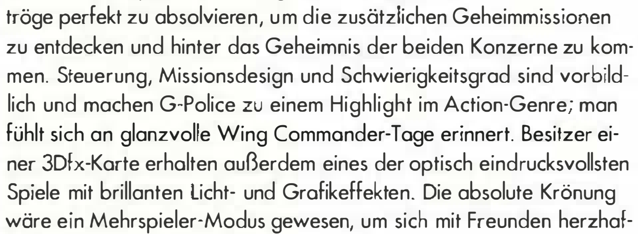
Die Dichte des Verkehrs ist allerdings stark abhängig von der Rechenleistung Ihres PCs. Unter einem Pentium 133 lohnt sich der Kauf von G-Police nicht, und selbst dann empfiehlt sich dringend eine 3D-Beschleunigerkarte. Am besten läuft G-Police auf einem Pentium 2 und unterstützt sogar dessen AGP-Hardware, so daß auf den Reklametafeln Werbefilme zu WipEout gezeigt werden können. Ein Pentium 200 mit 3Dfx-Karte liefert aber eine traumhafte Optik und ist flüssig spielbar, sofern Sie auf die allerhöchste Detailstufe verzichten. Neben der Dichte des Verkehrs, die viel Leistung schluckt, hat auch die Sichtreichweite großen Einfluß auf den Ruckelfaktor. Der niedrigste Wert nimmt der Stadt aber viel von der Lebendigkeit, was einiges an Atmosphäre kostet. Fazit: Wer mindestens 133 MHz und eine 3Dfx-Karte besitzt, darf bedenkenlos zugreifen. Besitzer von 3D-Beschleunigern mit Chips von Rendition oder PowerVR sollten schon 200 MHz unter der Haube tuckern haben, um in den Genuß des vollen Spielspaßes zu kommen. Ganz ohne 3D-Hardware, aber mit einem Pentium ab 200 MHz läßt sich G-Police ordentlich spielen und zeigt noch einige der eindrucksvollen Lichteffekte, die vor allem bei den großen Explosionen gut zur Geltung kommen. Der Sound läuft auf allen Systemen klaglos; die Audiotracks sind zusammen mit den futuristischen Soundeffekten und der reichhaltigen Sprachausgabe ein großer Atmosphärebonus.

Florian Stangl ■



Vielfältige Einsätze: Erst vernichten Sie die Brücke, schützen dann Ihre Bodentruppen und verhindern schließlich die Flucht der Gangster durch die Luft.

Statement



G-Police ist eine echte Überraschung. Was auf den ersten Blick nach 3D-beschleunigtem Blendwerk riecht, entpuppt sich schon in den ersten Missionen als enorm spannendes und abwechslungsreiches Actionspiel mit einer hervorragenden Hintergrundgeschichte. Der Spieler ist ständig motiviert, seine Aufträge perfekt zu absolvieren, um die zusätzlichen Geheimmissionen zu entdecken und hinter das Geheimnis der beiden Konzerne zu kommen. Steuerung, Missionsdesign und Schwierigkeitsgrad sind vorbildlich und machen G-Police zu einem Highlight im Action-Genre; man fühlt sich an glanzvolle Wing Commander-Tage erinnert. Besitzer einer 3Dfx-Karte erhalten außerdem eines der optisch eindrucksvollsten Spiele mit brillanten Licht- und Grafikeffekten. Die absolute Krönung wäre ein Mehrspieler-Modus gewesen, um sich mit Freunden herzhafte Duelle in den Häuserschluchten zu liefern.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Actionspiel

Grafik	91%
Sound	89%
Handling	87%
Multiplayer	- %
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM100,-





Hint Shop

Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



! Ständig Neuheiten !

Händleranfragen erwünscht

Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skullsund AceVentura
7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
AlienTrilogy
Alone in the Dark 1-3(SH)
Amber, Shine & Chronomo.
Anvil ofDawn
Ark of Time & Callahan's C.
Atlantis-Das sagenhafteAb.
Bad Mojo
BaphometsFluch
Bazooka Sue
BioForge
Blazing Dragons
Casper
ChroniclesoftheSword
Command & Conquer
Cyberia 1+2 & Wetlands
"D", Evocation &BlownAw.
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence & Safecracker
Excalibur2555A.D.
Exhumed (PC+PlayStation)
Fable
FadetoBlack
Frankenstein-Through I.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Golden Gate Killer

Hexen
Indiana Jones 3 und 4
JaggedAlliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King'sField
King's Quest 1 bis 7
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Landsof Lore 1
Last Express, The
Legacy of Kain-BloodOmen
Leisure SuitLarry 1 - 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
Master of Orion 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Myst, Noctropolis, lostEden
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateerund RebelAssault
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
ResidentEvil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas

Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
SpaceQuest 1 bis6
Stadtder verlorenenKinder
Star TrekSammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2 & Battle Arena T.2
Thunderscape
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Versailles 1685 & Titanic
Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Warhammer-GehörnteRatte
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6und7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork:Nemesis/ReturntoZork
"Z"

SH=Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet **http://www.vo.lu/Hint-Shop**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga









Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES PLUS 08/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 09/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 10/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Was macht ein Volk, das die eigene Heimat verlassen will? Ganz klar, es baut sich eine 500 Meter hohe Stadt und reist mit ihr durch die Gegend. Da aber niemand so ein Monstrum vor der Haustüre stehen haben möchte, müssen sich die Bewohner von Terra Inc. auf harten Widerstand gefaßt machen.

Terra Inc.

Städtereise



Der Bau einer Einheit kostet Zeit, Energie und jeweils den gleichen Betrag von den drei knappen Ressourcen. Es stehen 34 Typen zur Auswahl.



Jede Einheit sammelt in Schlachten Erfahrung, die Zielsicherheit und Reichweite erhöhen.



Nur im Multiplayer-Modus benötigt der Gegner Ressourcentransporte.

Die hochtechnisierte Marsnation namens Terra Inc., Nachfahren der ersten menschlichen Siedler, steht vor einer leichten Entscheidung: Entweder lassen sie sich einen Meteoriten auf den Kopf fallen, oder sie wandern aus. Leider müssen sie feststellen, daß die Nachbarnationen weder Asyl noch Transit gewähren. Also greift man zu den Waffen, holzt im Wege stehende Wälder und Gegner um und bahnt sich den Weg gen Süden. Terra Inc. ist ein klassisches Hexagon-Strategiespiel, das sich nicht einmal grafisch von den Genrevertretern aus den frühen 90er Jahren unterscheidet. In der Stadt werden die Fahrzeuge und Waffen produziert, aus dem Umland stammen die dazu notwendigen Ressourcen Wasser, Erz und Holz. Rundenweise bewegt man seine Einheiten über das langgezogene Schlachtfeld, wobei die einzelnen Fahrzeugtypen zwar unterschiedliche Reichweiten haben, von der Art des Untergrunds aber nicht beeinflußt werden.

Exodus

Auf der Karte finden sich Erz- und Wasservorkommen, die zuerst erschlossen werden und anschließend durch ein Transportfahrzeug mit der Stadt verbunden werden müssen. Die Transporte erfolgen nicht automatisch, so daß man neben seinen Kampfeinheiten auch den Nachschub im Auge behalten muß. Wenigstens an dieser Stelle hätte Terra Inc. von Echtzeitstrategiespielen lernen müssen. Der Computergegner verhält sich recht vernünftig, oft genug schickt er jedoch seine Flugzeuge eins ums andere Mal in eine Gruppe mobiler Flak-Geschütze. Die Grafik, für ein Strategiespiel zweitrangig, vernichtet die beim Studium des Handbuchs aufkeimende Atmsophäre. Zu abstrakt und lieblos wurden die Objekte gezeichnet, als daß man daran glauben würde, ein Volk zu retten. Immerhin benötigt man für die 20 Missionen viel Zeit, was Terra Inc. zu einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis verhilft.

Harald Wagner ■

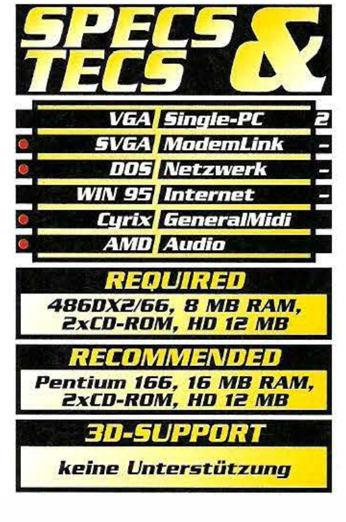
Statement



Obwohl sich die Missionen ähneln, nur „konventionelle" Einheiten zum Einsatz kommen und der Computergegner nicht übermäßig klug spielt, ist Terra Inc. keineswegs langweilig. Doch leider griffen die Grafiker und die Missionsdesigner auf Standards zurück, die seit gut zehn Jahren existieren. Daß es auch bei rundenbasierten Strategiespielen anders geht, wurde längst bewiesen.



Eine klassische Basis besitzt man nicht, da sich alles im Inneren der beweglichen Stadt abspielt. Die Transporter müssen ihr hinterherfahren.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 12 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 12 MB

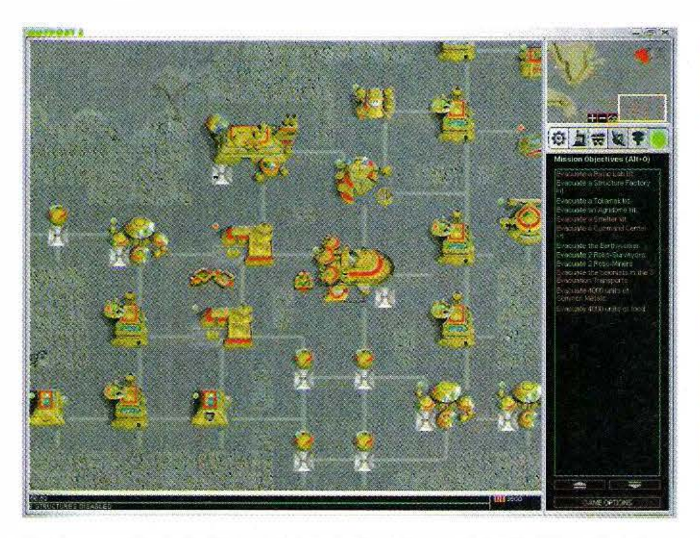
3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	40%
Sound	70%
Handling	75%
Multiplayer	50%
Spielspaß	45%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blackstar Multim.
Preis	ca. DM 59,95



So sieht eine Basis im fortgeschrittenen Stadium aus: Die Gebäude sind mit Röhren verbunden, wodurch u. a. die Energie-Versorgung sichergestellt wird.



Beim Anklicken einer Einheit werden rechts unten die dazugehörigen Icons (in diesem Beispiel Reparieren, Bauen, Ausladen usw.) eingeblendet.

Outpost 2: Divided Destiny

Außenseiter

Outpost 2 – das ist so ähnlich, als wenn Wigald Boning eine Fortsetzung zu „Die drei Mädels von der Tankstelle" drehen würde. „Ist der Ruf erst ruiniert, wird auch Folge 2 tangiert" – ungeachtet dieser weisen Erkenntnis bringt Sierra drei Jahre nach dem Sommerloch-Skandal um das völlig verbugte Weltraumkolonisations-Strategiespiel Outpost einen zweiten Teil gleichen Namens auf den Markt.

Daß der Nachfolger kaum mehr als den Titel mit der unrühmlichen Vergangenheit gemein hat, merkt man schon in den ersten Spielminuten: Vergnügliches Weltraumkolonien-Konstruieren in Echtzeit ersetzt die rundenorientierte Beschaulichkeit von Outpost. Anlaß für die intergalaktische Mission ist eine unbewohnbar gewordene Erde, von der die letzten Überlebenden aufbrechen, um neue Gestirne zu erschließen. Auf dem Planeten New Terra entsteht kurz darauf eine erste Siedlung, die von den Bewohnern auf den Namen „Eden" getauft wird. Nach einigen zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen spaltet sich eine kleine Gruppe ab, die ihre eigene Niederlassung – Plymouth – gründet. Die Expansion führt zu einem bewaffneten Konflikt, und genau um den geht es in Outpost 2. Ihre SimCity-like von schräg oben dargestellte Gemeinde besteht aus über 30 verschiedenen Gebäude-Typen, die wie in Outpost durch Röhren miteinander verbunden werden. Vor der Erweiterung Ihrer Filiale müssen Sie zunächst Erze finden und mit Bergwerken abbauen; Frachter übernehmen anschließend den (automatisierbaren) Transport zur Erzschmelze, die daraus Metall herstellt. In der „Structure Factory" gibt man Gebäude in Auftrag, läßt sie vom ConVec (Construction Vehicle) abholen und an einer beliebigen Stelle absetzen. Agridomes produzieren Nahrungsmittel, die Energie stammt aus dem Tokamak-Fusionsreaktor, Forschungslabors ertüfteln neue Gebäude-Typen und Einheiten, Universitäten bilden Wissenschaftler aus, Werkstätten reparieren defekte Fahrzeuge, und „Nurseries" (Säuglingsstationen) gebären den Nachwuchs – allerdings nur dann, wenn genügend Fressalien vorhanden sind und Sie für kontinu-

ierlich gute Stimmung unter der Bevölkerung sorgen.

Schicksalsschläge

Keine Überraschungen beim Echtzeitkampf: In den Fabriken stattet man die drei Fahrwerks-Typen (Light, Medium, Heavy) mit einem der elf verschiedenen Geschütze aus, markiert sie mit der Maus und hetzt sie auf den Gegner – größere strategische Leistungen werden Ihnen nicht abverlangt. Ihre Basis schützen Sie mit sporadisch verteilten Wachtürmen vor feindlichen Übergriffen. Weit größere Schäden als eine Invasion des Gegners richten Vulkanausbrüche, Meteorhagel, Erdbeben, Wirbelstürme und andere Naturkatastrophen an, die u. U. eine stundenlange Aufbauarbeit zunichte machen.

Just in time

Neben einer Multiplayer-Option, die eine Vielzahl von Einstellungen (Allianzen, Ressourcen und Einheiten bei Spielbeginn, Katastrophen ein/aus usw.) zuläßt, gehören zwei Kampagnen mit jeweils 12 Missionen in drei Schwierigkeitsstufen zum Lieferumfang. Jedes Briefing besteht aus einer lan-







Oben: Die grün gekennzeichneten Missionsziele wurden bereits erfüllt. Auf dem Screenshot unten links wird gerade gekämpft, rechts unten geforscht.

gen Liste an recht willkürlich zusammengestellten Einsatzzielen (mindestens 20 Bewohner evakuieren, den Bereich „Astronomie" erforschen lassen usw.), bei denen es nicht selten auf den richtigen Mausklick zur rechten Zeit ankommt, um den Auftrag innerhalb des Zeitlimits zu schaffen. Hinter dem Menüpunkt „Colony Games" verbirgt sich eine Art „Freestyle"-Modus, in dem sämtliche Gebäude und Einheiten eingesetzt werden können. Spielziel: Entweder das Erreichen einer bestimmten Bevölkerungszahl oder der Bau eines Raumschiffs, mit dem Sie zu neuen Welten aufbrechen.

Erste Hilfe

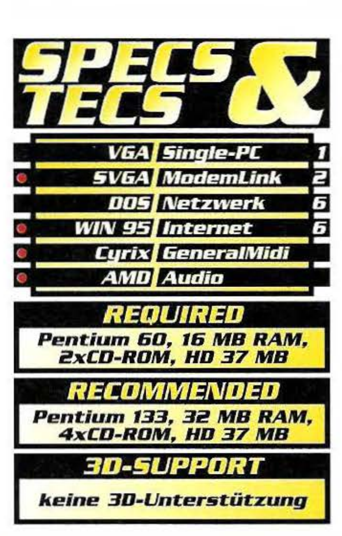
Outpost 1 wurde im Vorfeld vor allem wegen seiner damals revolutionären Cutscenes und den grazil gerenderten Ingame-Grafiken gepriesen. Und heute? Abgesehen von den maximal 1.024x768 Bildpunkten hinkt die Aufmachung von Outpost 2 hoffnungslos der Konkurrenz hinterher – und das liegt nicht nur an den armselig animierten Fahrzeugen. Als eigentliche Crux haben sich vielmehr die einfallslosen Gebäude-Typen (zu jedem Eden-Bauwerk gibt es ein Plymouth-Pendant) herausgestellt, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen – unmöglich, inmitten einer größeren Siedlung ein Medical Center aufzuspüren. Sehr viel gelungener ist da schon die behagliche Benutzeroberfläche mit ihren umfangreichen Statistiken, die Ihnen Fortschritte der Forschungsabteilung melden und den Überschuß an Erzen und Lebensmitteln ausrechnen. Schön auch, daß Sierra an zwölf Tutorial-Missionen gedacht hat. Weniger schön, daß diese Schritt-für-Schritt-Anleitungen anhand der gedruckten Anleitung oder mit Hilfe der umfangreichen Online-Hilfe durchexerziert werden müssen – das hätte man auch eleganter lösen können. Aus Gründen der Aktualität haben wir die englische Version getestet, die seit Mitte September in den USA erhältlich ist; noch im Oktober sollten Sie ein komplett eingedeutschtes Outpost 2 bei Ihrem Händler entdecken – dann allerdings mit dem Untertitel „Geteilte Bestimmung".

Petra Maueröder ■

Statement



Spielbarer als sein pseudo-intellektueller Vorgänger ist Outpost 2 auf jeden Fall, aber leider auch ähnlich frustrierend. Nehmen wir beispielsweise die Kampagnen, in denen Sie ab der ersten Sekunde unter enormem Zeitdruck stehen. Man lädt die Rohstoffe in der falschen Reihenfolge ein oder läßt sich zuviel Zeit beim Bauen, und schon wird die Basis von tödlichen „Blight"-Dämpfen eingehüllt – Mission verloren, das Ganze nochmal von vorn. Langfristig gesehen steckt nicht allzuviel in diesem Genre-Mix: Selbst im „Colony Games"-Modus fühlt man sich schon bald angeödet von den immer gleichen Vorgängen (Transportwege einrichten, Wohnungen bauen etc.), der muffigen Grafik und der sich kaugummiartig hinziehenden Warterei auf zusätzliche Bewohner. Die Master of Orion 2-Klientel jammert über die fehlende Spieltiefe (wir empfehlen geduldiges Ausharren bis zum Release von Perry Rhodan, Rebellion und Pax Imperia); den C&C-Fans sind die Aufbau-Phasen zu lang und die Kämpfe zu mickrig. Unterm Strich bleibt da nicht mehr übrig als ein knapp überdurchschnittliches Aufbaustrategiespiel mit dezenten Action-Einlagen.



RANKING

Echtzeitstrategie

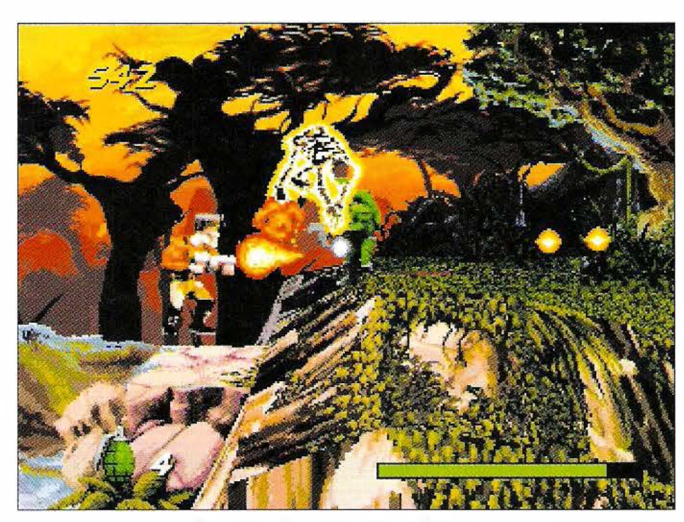
Grafik	60%
Sound	55%
Handling	75%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**59%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-

Agent Armstrong

Heldenopfer

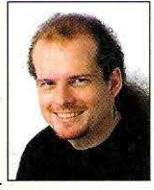
Und wieder ist eine Welt zu retten. Dieses Mal steht ein einzelner Agent im Kampf gegen ein Verbrechersyndikat und muß im Alleingang ganzen Schwadronen von Bösewichtern das Lebenslicht auspusten. So mäßig wie die Story ist auch die Umsetzung von Agent Armstrong.



Agent Armstrong ballert sich ohne Rücksicht auf Verluste durch die Wälder.

Lehrgang für Spieledesigner, erster Tag. Heute lernen wir, uns das Leben so einfach wie möglich zu machen. Erste Regel: Bloß nicht zuviele Gedanken für ein originelles Konzept verschwenden, sondern lieber in der Heimcomputer-Antike graben. Ist eine scheinbar längst vergessene Idee gefunden, schnitzen wir uns schnell eine halbwegs passable Engine zurecht. Als letztes mixen wir alles zusammen, lassen den Nachbarsjungen ein Intro rendern und verhökern das Ganze. Agent Armstrong ist einer dieser Fälle. Vor Jahren waren horizontal scrollende Spiele für den Commodore 64 ziemlich beliebt, obwohl sich das Spielprinzip auf das Niedermetzeln ganzer Heerscharen mit gegen Null gehender Intelligenz ausgestatteter Gegner beschränkte. Anno 1997 hat sich bei Agent Armstrong wenig daran geändert, außer daß die Designer von King of the Jungle eine mäßige VGA-Engine mit Pseudo-3D-Effekten drumrum schusterten.

Statement



Auf Sonys Playstation mag Agent Armstrong ja den einen oder anderen entzücken, doch seit Pandemonium! oder Earthworm Jim erwarte ich mehr von Hüpfspielen. Grafisch nur Mittelmaß, nervt der trottelige Agent dank der ungenauen Steuerung und der tristen 3D-Engine, die das Zielen unnötig erschwert. Die paar netten Ansätze fallen leider aufgrund technischer Mängel unter den Tisch.

Rettet die Welt!

Hintergrundstory des Baller-Jump&Runs: Ein gar böses Verbrechersyndikat will endlich die Weltherrschaft an sich reißen, und der einzige, der es aufhalten kann, ist unser Agent Armstrong. Dieser schräge Vogel besitzt eine mächtige Wumme und ein paar Granaten, mit denen er unter seinen hilflos herumstolpernden Gegnern aufräumt. Mal muß er Vorräte vernichten, mal eine bestimmte Anzahl Gegner eliminieren. Wären Steuerung und Kollisionsabfrage nicht derart mäßig, könnte das sogar ein, zwei Levels lang Spaß machen. Doch so artet die auf witzig getrimmte Actionparodie in lästiges Herumgeeiere aus. Einzig der Soundtrack ist passabel gelungen.



Florian Stangl ■



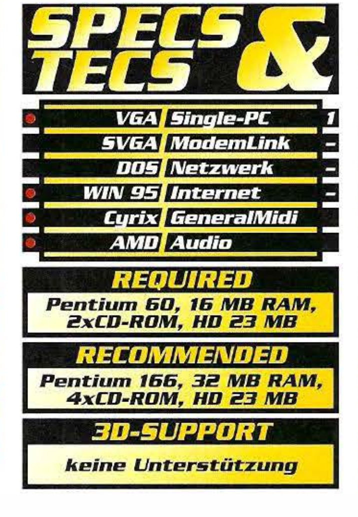
Vor dem Spiel sollten Sie hier den Umgang mit der Waffe trainieren.



Am Ende jeder Mission ruft Armstrang mit der Fackel seinen Hubschrauber herbei.



In manchen Kisten sind Power-Ups versteckt, die unserem Agenten weiterhelfen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 23 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 23 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Jump & Run

Grafik	47%
Sound	55%
Handling	35%
Multiplayer	- %
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. DM 100,-

Joint Strike Fighter

Pilotprojekt

Für die bereits sehr in die Jahre gekommene und durch unzählige Einsätze in Film, Krieg und Fernsehen genug gewürdigte F-16, sucht das U.S. Verteidigungsministerium im Auftrag von Navy, Marines und Air Force nach einem Nachfolger. Nach dem Ende der Bewerbungsfrist erhielten die Hersteller Boeing und Lockheed Martin den Zuschlag, Prototypen zu entwickeln.

Die haben mittlerweile das Licht der Welt erblickt und wurden prompt Objekt einer High-End-Flugsimulation. Da in den USA die Vergabe von Regierungsaufträgen im öffentlichen Interesse steht und auch die Abgeordneten und Senatoren nur Menschen sind, rühren die beiden Flugzeughersteller bereits kräftig die Werbetrommel und prahlen mit den technischen Details. Obwohl die endgültigen Daten der Boeing X-32 und der Lockheed Martin X-35 noch längst nicht feststehen, reichte den Spieldesignern des norwegischen Softwarehauses Innerloop daher das der Öffentlichkeit zugänglich gemachte Material, um eine glaubwürdige Simulation auf die Beine zu stellen.
Die Liste der Anforderungen an den Joint Strike Fighter liest sich wie eine Featureliste aller jemals gebauten Flugzeuge zusammen: Er soll gleichzeitig tiefflugfähig sein, mehrere Tonnen Anti-Luft- und -Bodenwaffen aufnehmen, Stealth-Technologie verwenden und nebenbei auch noch preiswert sein. Schenkt man den Presseberichten und dieser Flugsimulation glauben, scheint beiden Herstellern dieser Spagat gelungen zu sein.

Errgonomie

Joint Strike Fighter ist eine militärische Flugsimulation, die den Spieler an die Spitze einer kleinen Flugzeugstaffel setzt. Zu viert macht man sich auf, die Welt (genauer gesagt vier Einsatzgebiete) vor dem Bösen zu bewahren. Das Schlachtfeld ist dynamisch, was die Aufgaben einer Mission vom Erfolg der vorhergehenden abhängig macht. Die Militärführung gibt vor, welche Feindobjekte am dringendsten zu vernichten sind, was der Spieler letztendlich aber macht, bleibt ihm selbst überlassen. Auf den Landkarten sind alle bekannten Einheiten verzeichnet, wobei es sich durchaus auch um Flughäfen oder Fabriken handeln kann. Innerhalb einer Mission ist es völlig unmöglich, alle Gegner auszuschalten, es ist also wichtig, sich die vordringlichsten Ziele genau auszuwählen.
Ist man erst einmal in der Luft, kann man sich von den verblüffenden Eigenschaften der zwei Jets





überzeugen. Trotz der ungewöhnlichen Form fliegen sie sich äußerst einfach, auch die Bedienung der Waffen- und Zielsysteme ist selbst in hektischen Situationen möglich. Die insgesamt sechs Displays sind erfreulicherweise mit der Maus bedienbar, leider war es in der von uns getesteten Spielversion nicht möglich, die Anzeigeart zu verändern. Radar und Zielinformationen, die auf zwei Monitoren angezeigt werden, sind auch im HUD zu sehen, so daß zwei Displays immer ungenutzt bleiben. Die automatischen Zielsysteme der hochmodernen Waffensysteme erlauben in den meisten Bodenangriffen eine Strike&Fly-Taktik, so daß man sich eigentlich nur mit den ausgesprochen gut fliegenden Feindpiloten auseinandersetzen muß. Speziell zum Training des Dogfights gibt es daher die Quickstart-Option, die jeder Spieler nutzen sollte.



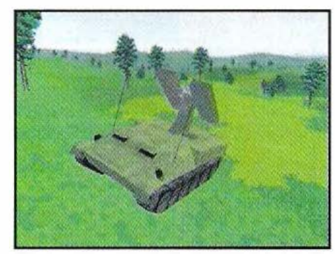
Licht- und Schatteneffekte sind nicht nur auf die glatten Teile einzelner Objekte beschränkt. Auch die Landschaft selbst wird realistisch ausgeleuchtet.



Die Lichtpunkte und Rauchspuren der Raketen ziehen malerische Linien in den Himmel.



In der Simulation trifft man auf gute, alte Bekannte: Diese Mig gehört den afghanischen Rebellen.



Die gut getarnten Bodenobjekte sind auch für die fortschrittlichen Radarsysteme des JSF schwer auszumachen.

Strike&Fly

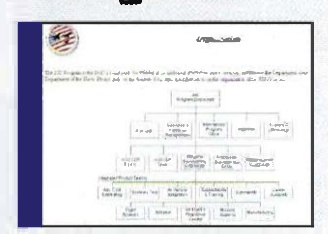
Die Missionen bilden eine gewisse Art von Hintergrundgeschichte, mittels Briefing wird man über den Kriegsverlauf informiert. Einen Einfluß auf den jeweiligen Missionsinhalt hat dies aber kaum, stets hat man die Aufgabe, wichtige Boden- und Luftziele zu bekämpfen. Diese Monotonie ist der Hauptkritikpunkt an Joint Strike Fighter: Wie bei vielen anderen Flugsimulationen und zuletzt bei DIs F-16 Fighting Falcon wurden die möglichen Missionen zu eintönig gestaltet. Zwar sind die jeweiligen Ziele unterschiedlich schwer anzufliegen und zu treffen, grundsätzlich gleichen sich die Einsätze jedoch zu sehr.



Die Wingmen, hier in F-22, gehorchen dem Spieler aufs Wort. Mit über 20 Funksprüchen kann er menügesteuert seine Kameraden befehligen.

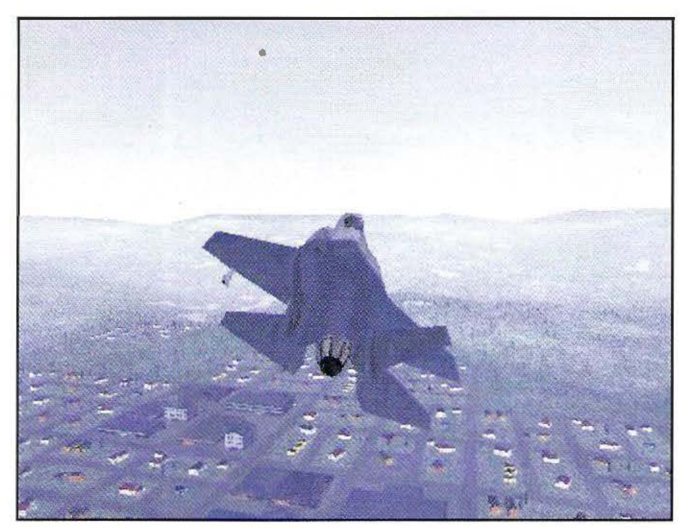
Das Joint Strike Fighter Projekt

Seit etlichen Jahren sucht das U.S. Verteidigungsministerium nach einem Nachfolger des Kampfflugzeugs F-16 und des Senkrechtstarters Harrier AV8B. Nachdem sich alle namhaften amerikanischen Hersteller vergeblich darum beworben haben, Prototypen herstellen zu dürfen, schlossen sich einige Firmen unter der Federführung von Boeing bzw. Lockheed Martin zusammen, beide Gruppen erhielten auch prompt den Zuschlag. Die ersten Versionen werden die F-16 in ihren populärsten Einsatzgebieten ersetzen, erst anschließend wird eine STOVL-Version für den Einsatz auf Flugzeugträgern entwickelt werden. Diese Version wird in dem Spiel übrigens nicht simuliert. Wer sich genauer über das Joint Strike Fighter-Programm informieren möchte, findet im Internet unter den Adressen http://www.jast.mil und http://www.af.mil genaueste Informationen.



Im Internet geben Militärs vieler Länder und die beteiligte Industrie viele Informationen zu dem ehrgeizigen Projekt offen preis.





Jedes einzelne Gebäude dieser Siedlung ist reichhaltig texturiert. Sogar einzelne Einschußlöcher und Putzfehler sind zu entdecken.



Sogar mit solchen Bombern zeigt der Computer, welch ein guter Pilot er ist. Vor allem aber Kampfjets weiß er geschickt zu fliegen.

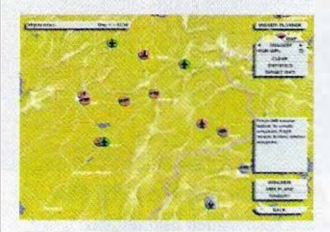


Zu Beginn des Spiels muß man sich für einen Flugzeugtypen entscheiden. Promotionvideos der Hersteller führen in die Technik ein.



Ist man erst einmal so nah an einen Gegner herangekommen, steht einem erfolgreichen Abschuß nichts mehr im Weg.

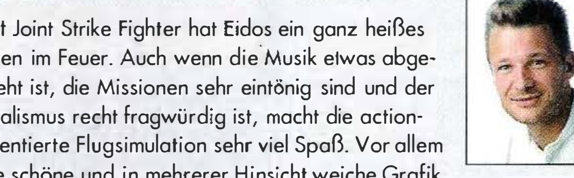
Missionen selbstdesignt



Wählt man nur ein einziges Ziel aus, setzt der Einsatzplaner die Wegpunkte automatisch. Traut man sich mehr zu, muß man selbst den rechten Weg suchen.

Joint Strike Fighter verzichtet auf Missionen im herkömmlichen Sinn. Da alle Truppenbewegungen simuliert werden, können dem Spieler genau die Ziele angeboten werden, die logisch noch existieren. Hat man etwa einen Flughafen zerstört, wird man in der folgenden Mission nur noch wenige Feindflugzeuge in dieser Gegend antreffen. Hat man Nachschubtransporte oder Fabriken zerstört, ist der Feind ebenfalls geschwächt. Zu Beginn einer Mission erhält man also nur noch einen Bericht zur aktuellen Lage – was er daraus macht, bleibt dem Spieler überlassen. Mit Hilfe des Einsatzplaners lassen sich Ziele auswählen und eigene Wegpunkte setzen, die Automatik steht dabei immerhin hilfreich zur Seite.

Statement



Mit Joint Strike Fighter hat Eidos ein ganz heißes Eisen im Feuer. Auch wenn die Musik etwas abgedreht ist, die Missionen sehr eintönig sind und der Realismus recht fragwürdig ist, macht die actionorientierte Flugsimulation sehr viel Spaß. Vor allem die schöne und in mehrerer Hinsicht weiche Grafik entschädigt für die spielerischen Mankos, näher war man noch nie am Fotorealismus.

Trance

Grafisch hat die Flugsimulation mehr zu bieten als alle anderen aktuellen militärischen Flugsimulationen. In sämtlichen Landschaften ist keine unrealistische Kante zu finden, Dunst- und Wettereffekte sind überaus realistisch, und auch der Schattenwurf auf den vielfältigen Objekten verhilft Eidos` Programm zu einer bislang ungesehenen Qualität. Erstaunlicherweise bleibt auch auf vergleichsweise schwachbrüstigen Rechnern viel davon erhalten, so daß man Joint Strike Fighter guten Gewissens von Pentium 100-Besitzern empfehlen kann. Verzichten muß man allerdings auf Wälder und dicht bebaute Siedlungen, die auf 3D-beschleunigten Systemen nahtlos aus dem Hintergrund auftauchen. Die Lautsprecherausgabe hingegen hinterläßt einen etwas gestörten Eindruck: Zu den Sprachausgaben des Flugzeugs und der Wingmen spielt eine etwas psychedelische, jedenfalls aber sehr friedliche Musik, die beim besten Willen nicht zu einer actionreichen Flugsimulation paßt.

Harald Wagner ■

Boeings X-32 gehört nicht eben zu den elegantesten Flugzeugen. Der dicke Bauch verbirgt die Waffen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 65 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 140 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Simulation	
Grafik	93%
Sound	68%
Handling	78%
Multiplayer	- %
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM100,-



Birthright: Die Dunkle Allianz

Blutsbande

Die lizenzfreudige TSR Corporation, Inhaber der bereits legendären AD&D-Rollenspielreihe, hat in der Vergangenheit nicht immer ein glückliches Händchen bewiesen. Zu viele Lizenznehmer hielten sich zwar an das vorgegebene Regelwerk, schafften es jedoch nicht, um dieses herum ein ansprechendes Spiel zu kreieren. Sierra gelobt, es besser zu können.



Man kann die Gruppe aus vier Charakteren zusammenstellen, wobei alle Grundtypen wie Magier, Kämpfer oder Priester zur Auswahl stehen.

Das AD&D-Regelwerk, das neben den einzelnen Spielern und deren Wechselbeziehungen ganze Spieluniversen beschreibt, hat bereits unzählige menschliche Rollenspielleiter zur Verzweiflung gebracht. Die unüberschaubaren Zusammenhänge, die einem Rollenspiel Leben einhauchen, sind ohne Rechnerunterstützung nur schwer zu handhaben. Viele der PC-basierten Rollenspiele schafften es nicht, die Zahlenkolonnen vor dem Spieler zu verbergen, und so geriet so manches Abenteuer zu einem Kampf mit dem Taschenrechner. Auch Sierras Birthright erreicht längst nicht das Optimum an Benutzerfreundlichkeit, zum Ausgleich überrascht es den Spieler aber mit zwei grundverschiedenen Spielbereichen. Der „Adventure" genannte Modus bietet all das, was von einem modernen Rollenspiel zu erwarten ist: wählbare Gruppenmitglieder, ein intuitives Kampf- und Magiesystem und eine gute Echtzeit-3D-Grafik. Die Aufträge sind gut designt, die Kommunikation mit Computer-Charakteren läßt jedoch viele Wünsche offen.

Statement

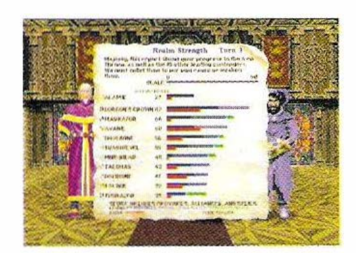


Birthright ist eines der wenigen neueren Rollenspiele, die sich nicht auf 3D-Action beschränken. Die von der ursprünglichen Idee übernommenen Abenteurergruppen und Strategieelemente verhelfen Birthright zu einer eigenen Faszination. Der Reichtum des Spiels wurde allerdings unter einer dicken Schicht von Menüs und Mausklicks verborgen, so daß Birthright nur den verbissensten Rollenspielern zu empfehlen ist.

Dice & Conquer

Der zweite Spielmodus, der separat oder zusammen mit dem Adventure gespielt werden kann, ist ein Strategiespiel. Rundenbasiert gilt es, mittels Politik, Krieg und Magie sein Reich zu vergrößern. Obwohl die Grafik etwas peinlich wirkt, ist der Spielspaß erstaunlich hoch. Leider ist hier die Bedienung derart kompliziert, daß man trotz der Tutorials mehrere Wochen einplanen sollte, um alle Facetten des Spiels zu erfassen.

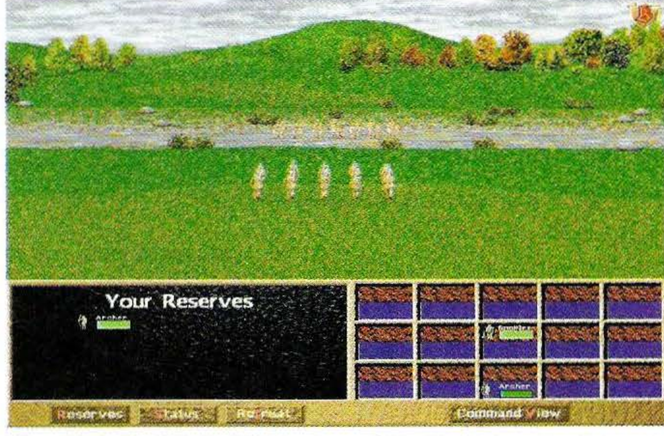
Harald Wagner ■



Solche Auswertungen sind die einzigen Informationen, auf die man seine Strategien stützen kann.



Der Beraterstab ist stets über das aktuelle Geschehen informiert. Die gute Gliederung sorgt für Überblick.



Die grafische Qualität der 3D-Umgebung läßt im Strategiemodus stark nach. Auch die Bedienung wurde unnötig erschwert.



SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS	●	Netzwerk	8
WIN 95	●	Internet	8
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 265 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rollenspiel

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	68%
Multiplayer	68%
Spielspaß	62%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra Online
Preis	ca. DM 90,-



Turok fasziniert durch die grandiosen Lichteffekte und butterweiche Animationen der Gegner genauso wie durch die acht riesigen Levels.



Die beißlustigen Saurier im Raptor-Look sehen zwar gefährlich aus, sind aber noch vergleichsweise harmlose Angreifer.

Turok

Blutsbruder

Der Weg vom Comic zum 3D-Actionspiel war weit: Erst über die Videospielkonsole Nintendo 64 schaffte es der clevere Indianer Turok auf den heimischen PC. Das Warten hat sich indes gelohnt: Die wohl beste Grafik aller 3D-Spiele und ein abwechslungsreiches Gameplay zeichnen den Kampf gegen den bösen Campaigner aus.

Echte Helden sind selten geworden. Seit Winnetous Tod und dem Dahinscheiden des letzten Mohikaners sind gerade die indianischen Heroen eine Seltenheit geworden. Einer hat sich aber gehalten: Turok, Hauptdarsteller der gleichnamigen Comic-Serie. Er hat sogar den Sprung ins digitale Zeitalter schadlos überstanden und mit seinem Spieledebüt auf dem Nintendo 64 für Aufsehen gesorgt. Was bei Figuren wie Batman oder Superman bislang wenig überzeugend funktionierte, macht bei Turok spontan Spaß. Auch die Umsetzung für den PC verspricht packende Unterhaltung, da die exzellente Grafik und die riesigen Levels für stundenlange Spannung sorgen. Eines vorweg: Turok läuft nur mit 3D-Grafikkarten, was angesichts der aufwendigen Grafik nur sinnvoll erscheint.

Nebel des Grauens

Wer die Konsolenversion von Turok kennt, merkt schnell, daß die PC-Version 1:1 umgesetzt wurde. Intro, Sounds und die Grafik entsprechen exakt dem Original, sind dank der höheren Auflösung und der schärferen Darstellung auf einem Monitor sogar noch einen guten Tick besser. Leider wurde auch der Bildaufbau vom Nintendo 64 übernommen, was das Potential der diversen 3D-Chips für den PC nicht zur Gänze ausreizt. Für Turok 2 wurde uns aber eine spezielle PC-Version versprochen, die deutlich besser als die Konsolenversion aussehen soll. Trotz des etwas zu nahen Horizonts kann die Optik auf Anhieb begeistern: Wundervoll animierte Gegner in allen Größenordnungen, eine vollkommen flüssig animierte Landschaft und brillante Lichteffekte ziehen den Spieler spontan in ihren Bann. Sogar der ständig vorhandene Nebel stört nicht wirklich, da er von den Designern geschickt als Mittel zum Spannungsaufbau eingesetzt wird. Wenn plötzlich ein Gegner als Schemen aus den Dunstschwaden auftaucht, bekommt selbst der größte Edgar-Wallace-Hasser Herzklopfen.

Kampf dem Campaigner

Turoks Aufgabe im Spiel ist klar: Er muß den Erzbösewicht namens Campaigner stoppen, der vom verlorenen Land aus (siehe Kasten „Der Comic") das Universum erobern will. Beide benötigen für ihre unterschiedlichen Vorhaben das Chronoscepter, eine uralte Waffe mit magischen Kräften. Da der Campaigner sich von Turok natürlich nicht aufhalten lassen will, überschwemmt er das verlorene Land mit Massen von biomechanisch manipulierten Dinosauriern und Droiden, die den mutigen Indianer aufhalten sollen. Bevor es also zum entscheidenden Kampf kommt, muß Turok die Einzelteile der Superwaffe finden, sich seine Gegner vom Leib halten und außerdem Schlüssel finden, um zu den insgesamt acht Teilen des verlorenen Lands Zugang zu erhalten.

Der Affe ist los

Das Leveldesign von Turok unterscheidet sich schon im ersten Level deutlich von anderen 3D-Actionspielen. Die Dschungellandschaft hebt sich wohltuend von den gewohnten, düsteren Gewölben ab, durch die der Spieler sonst immer hetzen muß. Fürs Auge wird viel geboten, wenn hervorragend animierte Affen auf Palmen klet-

Der Comic

Die Vorlage zu Turok stammt aus den gleichnamigen Comics, die von Rags Morales, Bill Dunn und Tim Truman entworfen wurden. 1995 wurden sie von Acclaim Comics wieder auf den Markt gebracht und erzählen seitdem regelmäßig die Abenteuer des Indianers. Zur Vorgeschichte: Turok lebte ursprünglich Mitte des 19. Jahrhunderts mit seinem Stamm im Westen der USA, bevor er auf der Suche nach neuen Jagdgründen durch einen versteckten Zugang zufällig den Weg in das verlorene Land fand, das noch von Dinosaueriern und anderen längst ausgestorben geglaubten Ungeheuern bevölkert war. Hier begann er seinen Kampf gegen alle möglichen Bösewichter, die das verlorene Land in ihren Besitz bringen wollten und von dort aus auch unsere Erde heimzusuchen trachteten. Der zweite Teil zu Turoks Abenteuern ist übrigens schon in Arbeit und wird parallel für Nintendo 64 und PC entwickelt, um zu gewährleisten, daß die technischen Fähigkeiten der 3D-Karten entsprechend ausgereizt werden.



In Turok können Sie starke Gegner überraschen, indem Sie plötzlich aus dem Wasser auftauchen und schnell schießen.



Die Wolkendecke scheint noch weit entfernt zu sein, doch später muß Turok sogar noch viel höher auf die Berge kraxeln.







In den finsteren Tempelanlagen lauern diese Echsenwesen auf Turok.



Wie detailreich die vielen Polygonfiguren sind, erkennen Sie an diesem gigantischen Triceratops mit seinem Reiter, der trotzdem weich animiert durch die Urwaldlandschaft stapft.

tern, Gazellen durchs Gras hüpfen oder Vögel am Himmel ihre Kreise ziehen. Im Gegensatz zu diesen harmlosen Vertretern der Fauna macht Turok auch schnell Bekanntschaft mit weniger freundlich gesinnten Zeitgenossen. Die flinken Raptoren stürzen urplötzlich aus dem Nebel, offenbar mit der festen Überzeugung, daß ein Indianer ein gar köstlicher Leckerbissen sei. Ähnlich unangenehm sind die Droiden, die entweder waffenschwingend auf Turok zustürzen oder aus sicherer Entfernung auf ihn schießen. Glücklicherweise ist die erfahrene Rothaut im Umgang mit Waffen aller Art geschult und wehrt sich zuerst mit Messer und seinem Jagdbogen, der auch mit Explosivgeschossen aufgerüstet werden kann. Später finden Sie Pistolen, diverse Gewehre und sogar Plasma- und Laserwaffen bzw. Raketenwerfer. Hin und wieder stolpert Turok über Medikits, um seine Blessuren zu kurieren. Das ist angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades auch dringend nötig, da Sie nur an bestimmten Stellen im Spiel abspeichern dürfen.

Intelligente Kameraführung

Die Steuerung von Turok erinnert an eine Mischung aus den klassischen 3D-Spielen auf dem PC und der des Konsolenoriginals. Turok kann springen, schwimmen, nach oben und un-

Die Waffen

13 Waffen stehen Turok zur Verfügung, mit denen er sich seiner zahlreichen Feinde erwehren kann. Haben Sie alle Teile des Chronoscepters gefunden, steht Ihnen die 14. und ultimative Waffe gegen den Campaigner zur Verfügung. Das Problem liegt wie in allen 3D-Actionspielen bei der Versorgung mit Munition. Nachschub für die kleineren Kaliber liegt schon mal unter einer Palme, doch Munition für die dicken Wummen muß meist erkämpft werden.



Messer: Sinnvoll gegen schwache Gegner, wenn die Munition knapp ist



Bogen: Mit den zu findenden Tek-Spitzen eine starke Waffe auch gegen große Gegner



Pistole: Für diese relativ schwache Waffe finden Sie oft Munition



Sturmgewehr: Verwendet die Pistolen-Munition und feuert drei Geschosse auf einmal ab. Gut gegen Saurier



Schrotflinte: Wirkt am besten auf kurze Distanz. Hervorragend, wenn Sie Explosivgeschosse finden



Automatische Schrotflinte: Keine Nachladezeiten, ansonsten wie die Schrotflinte



Granatwerfer: Verschießt Granaten mit großem Wirkungskreis



Impuls-Gewehr: Die hocheffektiven Energieladungen benötigen schwer zu findende Munition



Maschinengewehr: Schnell, stark, hungrig. Der Munitionsnachschub ist ein Problem



Alien-Waffe: Finden Sie bei getöteten Aliens. Verschießt explodierende Anti-Materie-Ladungen



Vierfach-Raketenwerfer: Effektiver können Sie Gegner kaum bekämpfen



Partikel-Beschleuniger: Die hochbeschleunigten Partikel lähmen den Gegner erst, um ihn dann zu zerreißen



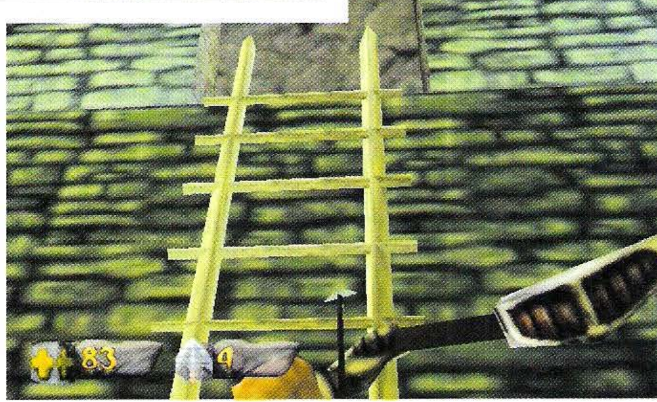
Fusions-Kanone: Eine mittlere Atombombe ist nichts dagegen

ten blicken oder seitlich ausweichen. Da es auf dem PC kein Steuergerät wie beim Nintendo 64 gibt, muß der Spieler wohl oder übel auf die Tastatur zurückgreifen. Eine Kombination von Maus und Tastatur wäre am sinnvollsten, würde nicht die Steuerung der Blickrichtung so träge reagieren. Mit etwas Eingewöhnung läßt sich unser Held aber ordentlich dirigieren, und der Spieler ist schneller in der Turok-Welt gefangen, als man glauben mag. Die Designer benutzen nämlich viele kleine Tricks, um Sie voll ins Geschehen einzubeziehen. Beispiel: Wenn Turok eine Leiter hinaufsteigt, schwenkt automatisch die Blickrichtung nach oben und dann wieder zurück, was höchst realistisch die Kopfbewegungen nachempfindet. So glaubt man schnell, selbst mitten im Spiel zu agieren und nicht eine fiktive Figur zu steuern. Auch das Tauchen mit real wirkenden Schwimmstößen verstärkt diesen Eindruck zusätzlich.



Dieser Endgegner kann mit einem einzigen Schlag ganze Wände zum Einsturz bringen.





Wenn Turok auf eine Leiter steigt, schwenkt die Kamera flott nach oben, was für eine größere Realitätsnähe sorgt.

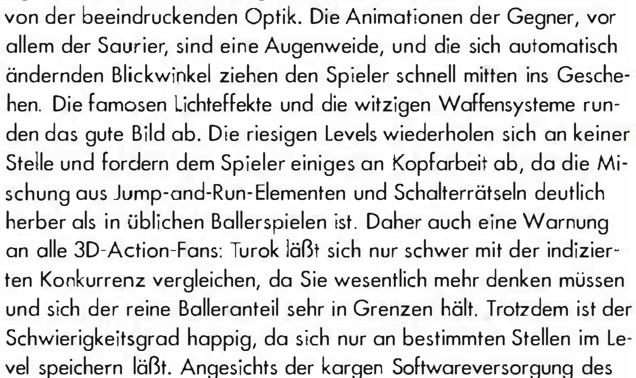
Komplexes Gameplay

Im Gegensatz zu den meisten anderen Vertretern des Genres ist Turok kein wüstes Ballerspiel, in dem es nur um das Niedermetzeln der Gegnerscharen geht. Die Actionelemente werden sparsam eingesetzt, im Vordergrund steht das Erforschen der riesigen Levels und das Lösen der Jump-and-Run-Aufgaben. Turok erreicht nämlich viele Teile eines Levels nur mit gut getimten Sprüngen, wobei hier die Automap und die sich ändernde Blickrichtung beim Sprung eine große Hilfe sind. Befindet sich Turok in der Luft, schwenkt die Kamera nach unten, damit Sie sehen, wo Sie auftreffen. Das erfordert zwar etwas Übung, doch anhand der hervorragenden Aufgaben im Tutorial lernt man schnell, diese Hürden zu meistern. Außerdem sollten Sie immer wieder die Ohren spitzen, wenn ein Geräusch beispielsweise einen neuen Gegner ankündigt oder verrät, daß Sie einen versteckten Schalter benützt haben.

Überhaupt trägt der Sound viel zur packenden Atmosphäre von Turok bei. Die unterschiedlichen Klänge der Waffen, die Urwaldgeräusche, das Trampeln der Saurier und die rhythmischen Audio-Tracks passen hervorragend zusammen und lassen stellenweise wohlige Schauer über den Rücken des Spielers rieseln.

Florian Stangl ■

Statement



Technisch perfekt, grafisch brillant und abwechslungsreicher als die meisten Konkurrenten: Turok ist ein echter Lichtblick im 3D-Action-Genre. Die Reise des heldenhaften Indianers durch grüne Dschungellandschaften, finstere Tempelanlagen, schummrige Höhlen und kalte Stahlgebäude lebt vor allem von der beeindruckenden Optik. Die Animationen der Gegner, vor allem der Saurier, sind eine Augenweide, und die sich automatisch ändernden Blickwinkel ziehen den Spieler schnell mitten ins Geschehen. Die famosen Lichteffekte und die witzigen Waffensysteme runden das gute Bild ab. Die riesigen Levels wiederholen sich an keiner Stelle und fordern dem Spieler einiges an Kopfarbeit ab, da die Mischung aus Jump-and-Run-Elementen und Schalterrätseln deutlich herber als in üblichen Ballerspielen ist. Daher auch eine Warnung an alle 3D-Action-Fans: Turok läßt sich nur schwer mit der indizierten Konkurrenz vergleichen, da Sie wesentlich mehr denken müssen und sich der reine Balleranteil sehr in Grenzen hält. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad happig, da sich nur an bestimmten Stellen im Level speichern läßt. Angesichts der kargen Softwareversorgung des Nintendo 64 mag es sinnvoll sein, ein Spiel künstlich zu strecken, doch zum einen ist der PC mit Spielen bestens versorgt, zum anderen ist Turok auch so komplex genug.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	–
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

3D-SUPPORT
Direct 3D, 3Dfx

RANKING

3D-Action	
Grafik	93%
Sound	88%
Handling	79%
Multiplayer	- %
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-

Demonworld

Kreuzzug ins Glück



Effektiv im Angriff, zuverlässig in der Defensive, extrem zweikampfstark, diszipliniert bis ins letzte Glied, brandgefährlich auch aus größeren Entfernungen, und selbst die Viererabwehrkette klappt wie am Schnürchen – was sich anhört wie das genaue Gegenteil der Nationalmannschaft, ist für die über 200 Demonworld-Einheiten selbstverständlich. Weitere Unterschiede: Der Chef der Truppe ist kein Bundestrainer, sondern ein gestandener Feldherr, heißt Jason Klingor und nicht Berti Vogts, und statt Armenien, Albanien und Kolumbien bekommen Sie es in diesem Fantasy-Strategiespiel mit den „Ordensrittern der Reinigenden Finsternis", Eisriesenkriegern und vorwitzigen Schneetrollen zu tun.

Das von Ikarion produzierte Hexagonstrategiespiel basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel-System aus dem Hause Hobby Products (siehe Kasten). Demonworld-Kenner werden zwar die knuffigen Zwerge, Elfen und Orks vermissen, dafür aber eine Vielzahl ihrer anderen Lieblinge wiedererkennen. In der 56-teiligen Kampagne treffen die von Ihnen vertretenen Menschen u. a. auf Schneebarbaren, Tiermenschen, Eishexen, Skelettkrieger und Zombies, die von Schneekanonen und anderem schweren Kriegsgerät aus dem Dämonenreich von Isthak flankiert werden. Das Imperium schlägt zurück mit Armbrustschützen, Mammutjägern, Lanzenreitern und Streitwägen, die sich Runde für Runde (mit oder ohne Zeitlimit) ins Innere des Dämonenreichs von Isthak vorankämpfen. Zu Beginn einer Mission plazieren Sie einen Teil Ihrer Einheiten (bestehend aus sechs bis acht Einzelfiguren) in den zugewiesenen Regionen; jede Einheit wird dabei von einem Anführer befehligt und zum Teil von Standartenträgern (heben die Moral) und Musikern (erleichtern die Bildung von Formationen) begleitet. Die Struktur Ihrer Einheiten entscheidet darüber, wie schnell diese vorankommen und wie groß die Erfolgschancen im Fall eines Kampfes sind. Jede Formation hat ihre Vor- und Nachteile: Sie können die Soldaten in Reihen neben- oder hintereinander stellen, ein Karree oder einen Keil bilden. Letzterer hat z. B. den Vorteil einer enormen Durchschlagskraft, schränkt aber die Manövrierfähigkeit drastisch ein. Faustregel: Je „intelligenter" und erfahrener eine Einheit, desto größer die Auswahl an Formationen; konfuse „Horden" und „Plänkel" bekommen selbst die dümmsten Demonworld-Charaktere hin.

Gruppenzwang

Zwar sind in Demonworld auch zehn anwählbare Einzelspieler-Karten enthalten, doch der eigentliche Kern des Spiels ist die Kampagne. Dieser Feldzug ist in sechs handliche „Teilkampagnen" (bestehend aus vier bis sieben Einsätzen) gegliedert, wobei Sie sich gelegentlich zwischen zwei Ästen des Missionsbaums entscheiden müssen. Nach jeder Schlacht können Sie Ihre Einheiten in der Armeeverwaltung neu gruppieren, mit zusätzlichen Einzelkämpfern aufstocken oder gar komplett auflösen. Die Verwaltung Ihrer Streitkräfte erfolgt mittels eines „Pools"; Rekrutierungspunkte symbolisieren den Wert einer Einheit, die beim Erstellen fällig und beim Verkauf ausbezahlt werden. Die Zuweisung der sogenannten „Dinge" erfolgt ebenfalls auf diesem Bildschirm. Unter diesem Begriff sind rund 40 verschiedene „unique items" (Banner, Speere, Schriftrollen, Amulette, Schwerter,



Wenn Sie den Cursor über eine Einheit bewegen, werden unten links alle relevanten Daten eingeblendet.

Demonworld

Hersteller der Demonworld-Brettspiele (Fachbegriff: „Tabletops") ist die Firma Hobby Products, die auf diesem Sektor u. o. mit der amerikanischen Compony Games Workshop (u. o. „Warhommer") konkurriert. Ausgetrogen werden die Demonworld-Schlachten auf sechseckigen Spielfeldern aus Karton, die aneinandergelegt werden und auf denen das jeweilige Terrain (Wiese, Wald, Straße, Fluß, Schnee usw.) abgebildet ist. Als Spielfiguren dienen filigrane Zinnminiaturen, die von den Fans zumeist aufwendigst bemalt werden. Zum Handwerkszeug eines Demonworld-Spielers gehören des weiteren die umfangreichen Regelwerke, Tabellen und Würfel, die Runde für Runde über Sieg und Niederlage entscheiden. Und was kostet der Spaß? Für den Einstieg genügt bereits eine „Grundbox", die inklusive Regelheft, Markern, Spielfeldern und Würfeln bereits für unter DM 70,- zu hoben ist. Wer gleich mit einem 80-teiligen Grundstock für seine Zinnminiaturen-Kollektion beginnen möchte, leistet sich die „Luxusausgabe" für erschwingliche DM 120,-. Regelhefte schlagen mit rund DM 30,- zu Buche, und für Zinnfiguren legt man durchschnittlich zwischen DM 20,- und DM 30,- hin. Inzwischen gibt es Dutzende verschiedener Ausführungen (Zwergen, Elfen, Orks, Eisfürsten, imperiale Truppen usw.); der Wert einer kompletten Sammlung kann also locker vierstellige Dimensionen erreichen.





„Finden Sie diesen Mann...attraktiv?" - Das Buch der Isthak bietet Infos über alle beteiligten Kreaturen.

Ringe, Heiltränke, Äxte, Mäntel, Stäbe usw.) zusammengefaßt, die man auf weiter Flur findet oder besiegten Truppen abknöpft und mit denen Sie – ähnlich wie in Diablo – einzelnen Einheiten zu bestimmten Fähigkeiten, Waffen und Zaubersprüchen verhelfen. Der „Eisige Speer" hat beispielsweise eine Reichweite von sagenhaften 90 Feldern und trifft IMMER, während Amulette die Wirkung gegnerischer Zaubersprüche mindern.

Ready to go

Sobald Sie eine Einheit anklicken, wird Ihnen angezeigt, wie weit diese vorrücken kann; eine Rolle spielt dabei zum einen der Einheiten-Typ, zum anderen das Terrain. Farblich gekennzeichnet wird obendrein der Bereich, in dem Bewegungspunkte für eine weitere Aktion übrigbleiben. Zu diesen „Aktionen" (die durch einen Rechtsklick auf eine Einheit aufgelistet werden) gehören das Auslösen von Zaubersprüchen, das Anschließen eines Bataillons an ein anderes, Munitionswechsel, das Auf- und Abladen von Geschützen, die Benutzung eines magischen Gegenstands, Formationswechsel, Drehungen (Einheit wendet auf der Stelle) und Schwenks sowie das Legen von Feuer. Die Flammen breiten sich in Windrichtung aus, verwunden Einheiten und fackeln z. T. ganze Wälder ab. Kämpfe finden statt, sobald zwei verfeindete Einheiten aneinander grenzen; Zaubersprüche und Kanonenschüsse werden natürlich aus der Distanz ausgelöst.

„Lauft um Euer Leben..."

Über 200 verschiedene Charaktere sind an der Demonworld-Schlacht beteiligt, die sich hinsichtlich der Nahkampfstärke, Beweglichkeit, Fernkampfstärke, Panzerung und Moral unterscheiden. Auf Seiten der Isthak und des Imperiums kämpfen jeweils 27 Fantasy-Kreaturen, ergänzt durch Helden und Befehlshaber (stärken die Moral ihrer Begleiter) sowie Magier, die unter Einsatz von Magie-Punkten einen der ca. 50 Zaubersprüche auslösen können: Eishexen erzeugen Schneestürme, während Magier vom Orden des Reinigenden Lichts Flammenwände aufziehen und mit Feuerbällen um sich werfen. Einheiten, die einen Auftrag überlebt haben, bleiben Ihnen nicht nur erhalten und begleiten Sie in die nächste Schlacht, sondern gewinnen dank eines ausgeklügelten Erfahrungssystems auch zunehmend an Erfahrung – ein Argument, um die Truppen sorgsam zu behandeln und nicht gleich an der erstbesten Untoten-Armee aufzureiben.

Effekthascherei

Vorbei die Zeiten, als sich Fantasy General-Einheiten so lange gegenseitig „anstupsten", bis sich der Unterlegene in Luft auflöste: Bei Demonworld wird noch richtig



Die Symbole auf dem Terrain deuten an, welche Aktionen eine Einheit noch ausführen kann, falls sie an diese Position vorrückt.

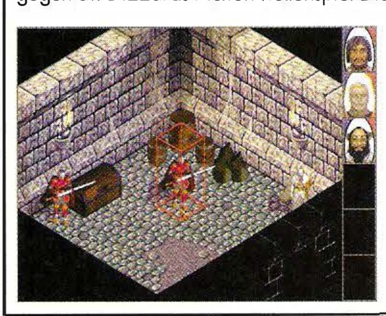


In Reih und Glied: Die Formation Ihrer Bataillone kann jederzeit während der laufenden Schlacht geändert werden.

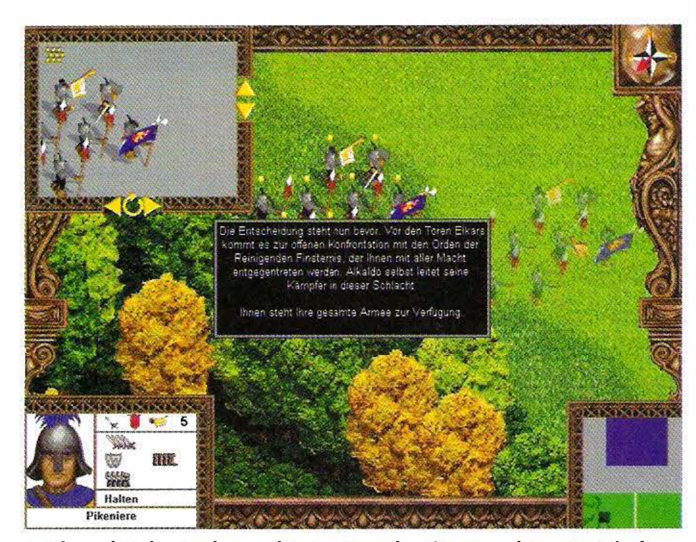


Unter Tage

In jeder der sechs Teilkampagnen ist eine sagenannte „Iso-Mission" integriert, die sich in unterirdischen Dungeons abspielt und vom Spielprinzip her an die UFO-/X-COM-Serie von MicroProse, grafisch hingegen an Blizzards Action-Rollenspiel Diablo erinnert. Hauptdarsteller sind Ihre Helden aus dem Hexagon-Modus, die in den Dungeons auf rund 40 verschiedene Charaktere treffen. Zu Ihren Aufgaben gehört u. a. das Töten der Eishexenanführerin, die Befreiung des Eisriesenkönigs und die Befreiung eines Verbündeten.



marschiert und zumindest andeutungsweise gekämpft – Lanzen senken sich beim Angriff, Schwerter zischen durch die Luft, Kanonenkugeln donnern über's Schlachtfeld, und Einheiten wechseln mit der Präzision einer Squaredance-Truppe ihre Positionen innerhalb der Formation. Solange man nicht gerade WarCraft 2- bzw. Diablo-Niveau erwartet, wird man von der hohen grafischen Güte der animierten Zaubersprüche und gerenderten Charaktere überrascht sein – vor allem größere Einheiten, die gleich mehrere Hexagonfelder belegen (Gargylenreiterinnen, Kaiserliche Drachenreiter usw.), sehen einfach umwerfend aus. Riesige Karten, Dutzende von Einheiten, pompöse Animationen, eine Standard-Auflösung von 800x600 Bildpunkten bei 256 Farben – das zehrt an den Hardware-Ressourcen. In der Tat verlangt Demonworld mindestens nach einem Pentium 60 mit 16 MB RAM; für die totale Übersicht bei 1.024x768 bzw. 1.280x1.024 Bildpunkten brauchen Sie einen Pentium 200 (MMX wird unterstützt) und 32 MB RAM. Achtung: Die erste Demonworld-Staffel unterstützt NICHT die angekündigte Farbtiefe von 65.000 (HighColor); stattdessen wird Ikarion dieses Feature erst mit der Mission-Disk oder in Form eines Patches zur Verfügung stellen. Völlig gecancelt wurde die lange Zeit in Aussicht gestellte 3Dfx-Unterstützung. Eingebaut wurde hingegen ein „Stereo-Soundsystem", das den Standort der Figuren auf dem Bildschirm berücksichtigt und z. B. zur Folge hat, daß Sie den Weg einer Einheit von rechts nach links auch akustisch nachvollziehen können. Auch Sprachausgabe und Hintergrundmusik tragen das ihrige zur Demonworld-Atmosphäre bei.



Auf los geht's los: In den markierten Bereichen (Karte rechts unten) dürfen Sie zu Beginn einer Mission Ihre Einheiten plazieren.

Was testen wir hier eigentlich?

Im Gegensatz zur „Testversion", die uns für die PC Games 10/97 vorgelegen HÄTTE, besteht Demonworld nicht mehr aus einer Ansammlung von Modulen, sondern enthält die komplette Kampagne inklusive aller Missionen und Features. Daher können wir uns auch erlauben, Grafik, Sound, Steuerung, Missions-Design und letztlich den Spielspaß zu bewerten. Aber: In der Ein-Tag-vor-Mastertermin-Version war noch kein Multiplayer-Modus implementiert. Weil wir Ihnen keine „Wird bestimmt gut..."-Nonsens-Mehrspieler-Wertung zumuten wollen, werden wir eine Einschätzung dieses Programmteils in der kommenden Ausgabe nachreichen. Schon mal vorab einige Informationen dazu: Beschränkt auf zwei Spieler pro Partie, kämpft ein imperialer Feldherr gegen die Bedrohung aus Isthak – und zwar wahlweise an einem PC, via Modem oder im Netzwerk. Einstellbar sind Karte (13 Maps werden mitgeliefert), Spielziel, Rasse, Originalregeln ein/aus, Punktewerte der Armeen und Zugzeitbeschränkungen.

Petra Maueröder ■

Statement



Hexagonstrategiespiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren – nämlich eine ziemlich exklusive Angelegenheit für ein verschworenes Grüppchen von Hardcorelern. Das dürfte sich mit dem substanzstarken Demonworld ändern, dem die Programmierer obendrein ein formidables Äußeres verpaßt haben. Auch das Spieldesign ist stimmig: Jede einzelne der über 50 Missionen (darunter die Verteidigung einer Stadt, das Abfangen von Einheiten, die Rettung bedrohter Imperialer usw.) nimmt einen für mehrere Stunden in Beschlag, und die „Das geht doch bestimmt noch besser..."-Versuchung ist enorm. Die Motivation wird u. a. dadurch sichergestellt, daß man seine überlebenden Figuren in die nächste Schlacht mitnimmt und daher nicht – wie im Echtzeitstrategie-Bereich üblich - einfach verheizen kann. Nicht sonderlich ansprechend finde ich hingegen die handkalligraphierten Beschreibungen der Einheiten und Gegenstände im Isthak- bzw. Magie-Buch: schwer lesbare Schrift, verziert mit Illustrationen von künstlerisch fraglichem Wert. Fest steht: Demonworld ist ein wahrlich phantastisches Hexagonstrategiespiel – grafisch ungewöhnlich repräsentativ, mit durchdachter Steuerung, und dank des verständlich geschriebenen Handbuchs und des überschaubaren Regelwerks auch für Einsteiger gut geeignet. Wen Fantasy General halbwegs gefesselt hat, der sollte sich Demonworld nicht entgehen lassen – Sie sind am Zug!



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8x-CD-ROM, 450 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	85%
Sound	80%
Handling	80%
Multiplayer	-
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 100,-



Area D



Die Qualität der Grafiken kann sich durchaus sehen lassen.

Drei Forscher verschwinden auf mysteriöse Weise während einer Expedition in einem unerforschten Gebiet Südamerikas. Wertvolle Daten über die Pflanzen dieser Gegend drohen verloren zu gehen. Im Auftrag einer Firma für Gentechnologie macht man sich also auf die Suche nach den Vermißten. Im Stil von Spielen wie Congo klickt man sich bildweise durch den Urwald, sammelt die meist schlecht versteckten Hinweise auf und sieht in der Ferne seltsames Getier vorbeihuschen. Die Dinosaurier, die während der letzten 60 Millionen Jahre im Urwald überlebt haben, stecken offensichtlich hinter dem Verschwinden der Forscher. Der Hubschrauber ist zerstört, die Forscher nirgends zu entdecken. Area D ist eines der vergessen geglaubten Adventures, bei denen dem Spieler kaum Rätsel gestellt werden. Auch der weitgehende Verzicht auf Animationen läßt das Spiel trotz der gefälligen Grafiken veraltet wirken. **(hw)** ■



ProPool 3D



Bei derart ungenauer Maussteuerung bringt selbst die nette Optik nix.

Ob Sie lieber Pool in einer verrauchten Kneipe oder in einem Salon mit englisch-feudalem Ambiente spielen – ProPool 3D will alle Geschmäcker zufriedenstellen. Sie dürfen aus verschieden harten Queues wählen, die Tische mit verschiedenen Hölzern und Bezügen gestalten und das Ganze mit der Maus um alle Achsen drehen. Dadurch soll der Eindruck entstehen, daß sich ProPool 3D wie echtes Pool spielt. Tut es aber nicht, denn die grausam ungenaue Maussteuerung beim Zielen und dem Bestimmen der Stärke des Stoßes lassen ProPool 3D zum reinen Glücksspiel ausarten. Nur wer sich viel, viel Zeit nimmt, darf auf vorhersagbare Erfolge hoffen. Das mittlerweile betagte Virtual Pool von Interplay war da wesentlich spielbarer. ProPool 3D retten auch das ausdruckbare Bestellformular für einen echten Billardtisch von Brunswick Billards und die acht möglichen Pool-Varianten nicht vor dem Mittelmaß. **(fs)** ■



MTG: Spells of the Ancients



Der Deckbuilder unterstützt Sie beim Anlegen zusätzlicher „Kartenstapel".

Zur PC-Umsetzung des Trading-Card-Systems Magic: The Gathering (in deutschsprachigen Gefilden heißt's Magic: Die Zusammenkunft) bringt MicroProse jetzt die erste Zusatz-CD-ROM unter dem Titel „Spells of the Ancients" heraus. Enthalten sind 60 neue Decks und 130 zusätzliche Karten aus den Serien „Unlimited Edition", „Arabian Nights" und „Antiquities". Verbesserungen gegenüber dem ursprünglichen Programm hat es u. a. bei der Cleverneß des Computergegners gegeben; desweiteren erleichtern neue Sortier-Kriterien die Zusammenstellung und Verwaltung Ihrer Decks. Erstmals mitgeliefert wird ein „Sealed-Deck-Generator", mit dem Sie Starter-Decks zusammenstellen können. Für leidenschaftliche Magic: The Gathering-Spieler ist Spell of the Ancients eine fast schon unumgängliche Anschaffung – nicht zuletzt wegen seiner sehr seltenen und zum Teil nicht mehr produzierten Karten. **(pm)** ■



Syyrah – The Warp Hunter



Eingekreist: Farbige „Meteroiten" fliegen Syrah um die Ohren.

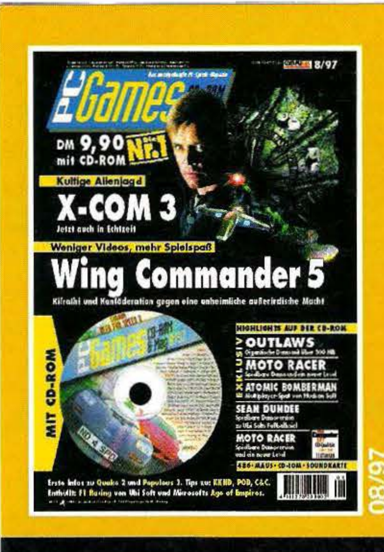
Zu den Spielen, für die man gerade noch eine $ 10-Shareware-Gebühr zu entrichten bereit wäre, gehört Syyrah von Pixelstorm, das für rund DM 50,- zu haben ist. Fünf Minuten Training genügen, um die ersten Levels des Geschicklichkeitsspiels im Tetris-Stil in Angriff zu nehmen: Das Raumschiff Syyrah ist von einem Kreis aus Kugeln in verschiedenen Farben umgeben, die allmählich in Richtung Bildschirmmitte vorrücken. Mit den Cursortasten läßt man Syyrah rotieren und weitere Kugeln abfeuern. Wenn mindestens drei Kugeln nebeneinander liegen, verschwinden selbige und erhöhen dadurch Ihr Punktekonto. Das Ziel: möglichst viele Objekte abbauen, ehe das Raumschiff erreicht wird. Verschiedene Spielmodi und ein launiger Zweispieler-Modus runden das grafisch recht asketische Programm ab. PC Games meint: DM 50,- sind für ein Spiel dieser technischen und spielerischen Güteklasse ein mehr als stolzer Preis. **(pm)** ■

RANKING

Geschicklichkeit	
Spielspaß	44%
Hersteller	Pixelstorm
Preis	DM 50,-

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

SYSTEM
486 DX/2-66, 8 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 21 MB, Win95





PC Games CD-ROM & Mag
DM 9,90 mit CD-ROM
Die Nr.1
Starfleet Academy
5 Jahre PC Games
3 Vollversionen, 20 Demos auf 2 CD-ROMs
PIZZA CONNECTION
MAGIC OF ENDORIA
WRATH OF EARTH
DUNGEON KEEPER
WORLDWIDE SOCCER 97
10/97

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES 08/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❒ PC GAMES 09/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❒ PC GAMES 10/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

INCUBATION
BATTLE ISLE PHASE VIER

Erhältlich ab: 17. Oktober '97

...DENN BALD WEHT EIN ANDERER WIND AM STRATEGIE HIMMEL!

Next Generation.com/online 6/1997, USA
„Bei der jüngsten Flut der Echtzeit-Strategiespiele, die den Markt überschwemmen, erscheint das rundenbasierte INCUBATION als erfrischende Alternative."

PC Games 10/1997
„Grafisch hat Incubation deutlich mehr zu bieten als die rundenbasierte Konkurrenz oder Echtzeit-Strategiespiele."





Game Spot.com/online 6/1997, USA
„Es hat das Zeug dazu, der unangefochten führende Strategie-Hit des Jahres zu werden."

Weitere Informationen, Demos und News erhalten Sie im World Wide Web: http://www.bluebyte.de

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Telefax: +49 (0) 2 08 . 4 50 88-99 • Technische Hotline: +49 (0) 2 08 . 4 50 29-29





ECTS 97

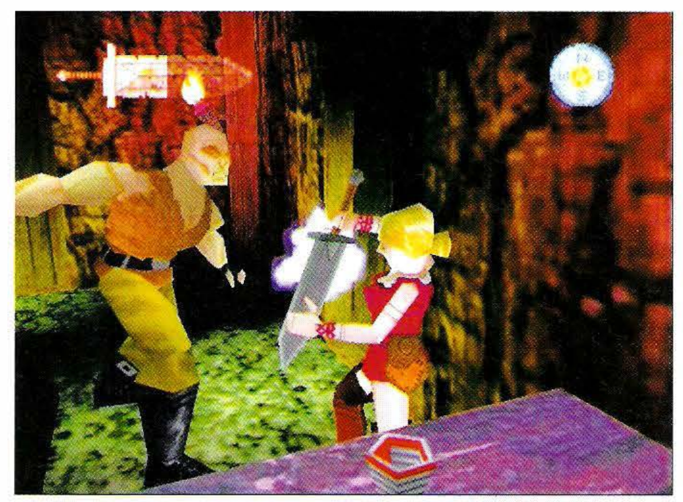
Go West

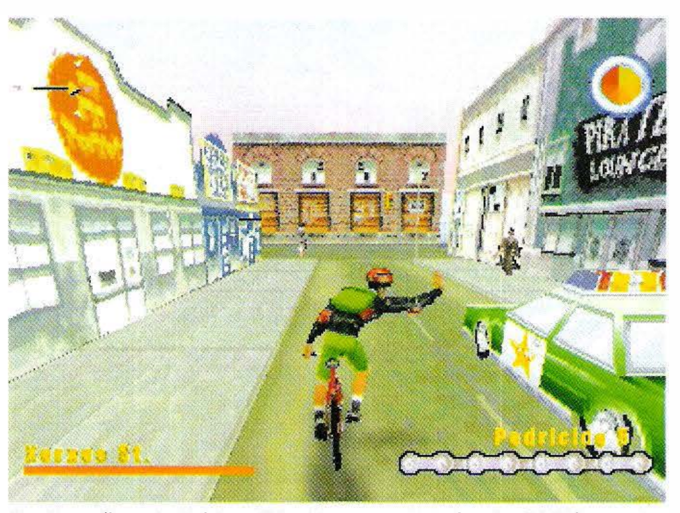
Obwohl sich Europa und vor allem Deutschland in puncto Verkaufszahlen nicht vor den Vereinigten Staaten verstecken braucht, kommen sich die verschiedenen Messen doch stark in die Quere. Aufgrund der hohen Akzeptanz der Electronic Entertainment Expo (E3) muß die Europeon Consumer Trade Show (ECTS) immer mehr zurückstecken.

In der Vergangenheit pilgerten europäische Hersteller, Händler und Journalisten zweimal jährlich zur ECTS, um die neuesten Produkte unter die Lupe nehmen zu können. Da auf der E3, die traditionell Ende Mai stattfindet, fast jeder Publisher vertreten ist, beschränkt man sich in Zukunft auf eine ECTS im Herbst. Der späte Termin macht die Messe für Händler natürlich sehr interessant. Kurz vor dem Weihnachtsgeschäft kann man sich mit den verschiedenen Vertriebsgesellschaften noch einmal über Konditionen unterhalten, sowie die Qualität der Produkte und die Abverkaufschancen beurteilen. Die Industrie ist gedanklich ebenfalls beim bevorstehenden Weihnachtsgeschäft. Das macht die Berichterstattung für die schreibende Zunft immer schwieriger, schließlich wurden (fast) alle Produkte schon vor vier Monaten in Amerika präsentiert. Wir haben trotzdem versucht, einige Neuankündigen für Sie aufzuspüren...

Fast jedes Actionspiel mit 3D-Beschleunigung

Bei den Actionspielen wurde der Trend zur hardwaremäßigen Grafikbeschleunigung wei-


Excalibur 2555AD vom britischen Hersteller Telstar hebt sich durch die Kombination von Action- und Rollenspiel-Extrakten von der Konkurrenz ab.


Eine Neuauflage des kultigen Video-Automaten Paperboy hat BMG Interactive in der Pipeline: Als Fahrrad-Kurier müssen Sie sich ganz schön abstrampeln.

ter bestätigt. Auffallend hoch: die Anzahl an Präsentationssystemen, die mit 3Dfx-Karten bestückt waren. Die anderen Chipsätze sollen zum größten Teil nur über Direct3D unterstützt werden. Eine echte Überraschung hat Telstar im Gepäck. **Excalibur 2555AD** versetzt Sie in die Rolle von Merlins Zauberlehrling, der in die Zukunft reisen muß, um einer Gaunertruppe das gestohlene Schwert Excalibur wieder abzujagen. Das Spiel verbindet Elemente von Action- und Rollenspielen: In über 300 Locations lauern mehr als 50 verschiedene Charaktere, Magie- und Waffenfertigkeiten müssen aufgebaut werden. Mit sehr viel Mystik und einer fesselnden Story wird **Dreams to Reality** von Cryo Interactive aufwarten können. Gespielt wird aus einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive, mehr als 100 Locations müssen erkundet werden. 3D-Action in einer Unterwasserwelt soll **Sub Culture** aus den Criterion Studios bieten. An Bord eines Mini-U-Boots müssen Sie mit Diplomatie verfeindete Stämme zusammenbringen und in Auseinandersetzung schnelle Reaktionszeiten und Treffsicherheit beweisen. GT Interactive wandelt ebenfalls in den Fußstapfen von Schleichfahrt: Mehrere Meilen unter der Wasseroberfläche gehen Sie in **Critical Depth** auf die Jagd nach kostbaren Artfakten. Eine völlig abgefahrene Idee steckt hinter **Lego Challenge**. Mit diesem Rennspiel wagt der berühmte Hersteller von Kinderspielzeug nun auch im Softwaregeschäft erste Schritte. Das Konzept: Der Spieler kann sich zwischen fünf Fortbewegungsmitteln (Dragster, Kart, Formel 1, Off-Road oder Luftkissenboot) entscheiden, kleinere Modifikationen – basierend auf dem Baukastenprinzip – vornehmen und dann auf verschiedenen Strecken ausprobieren. Untermauert wird das Ganze mit realistischer Fahrphysik. Wer darauf verzichten kann, wird eher von **Lego Racers** begeistert sein, bei dem der Gesichtspunkt „Fun" durch wilde Parcours (Weltraum, Pirateninsel) stärker ausgeprägt ist. Viel Spaß werden Fans sicherlich auch mit **POD: Back to Hell** haben. Die Zusatzdisk wird über acht neue Fahrzeuge und 16 neue Strecken verfügen. Außerdem werden alle Patches inklusive Unterstützungen für S3-Virge und ATI 3D enthalten sein. Sehr „extrem" wird **Courier Crisis** von BMG Interactive ausfallen. Über 30 brandeilige Kuriersendungen müssen von Ihnen in Los Angeles ausgeliefert werden. Dabei kommen Ihnen Fußgänger, parkende Autos und natürlich die Polizei in die Quere. Europress kündigte neben **International Rally Championship** (siehe News, in Deutschland von Orange Entertainment vertrieben) auch gleich noch **International Touring Car Championship** an. Damit tritt das englische Unternehmen in direkte Konkurrenz mit Codemasters, die **TOCA Touring Car Championship** (Preview in die-

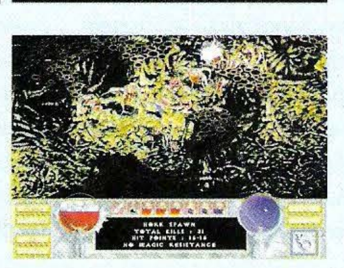

Untergetaucht: In Sub Culture pflügen Sie mit Ihrem U-Boot durchs Meer.


Shoot 'em Up-Spaß auf technisch hohem Niveau: The Reap von Take 2.

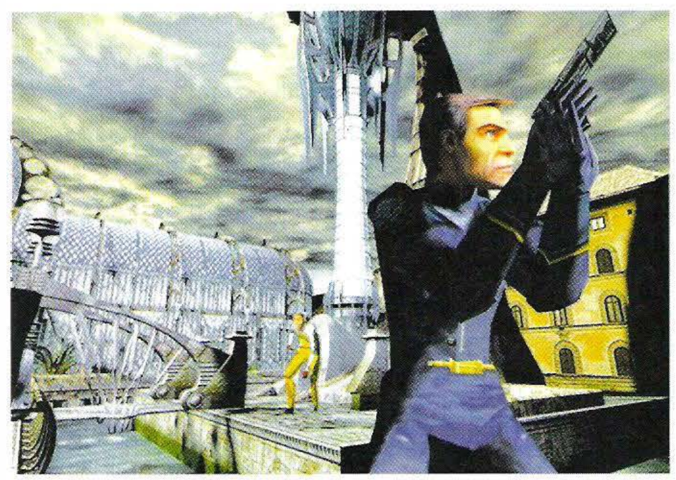
Diablo: Hellfire

Für eine kleine Überraschung sorgte Blizzard bei einer Pressekonferenz, auf der nicht nur die erste Zusatzdisk Hellfire, sondern auch Diablo 2 bekanntgegeben wurde. Über den Nachfolger des letztjährigen Weihnachtshits wollte man noch nicht näher eingehen, dafür gab es Details zu Hellfire. Die Zusatzdisk wird von Synergistics Software entwickelt, die Diablo sowohl neue Quests und Monster als auch komplett überarbeitete Grafiken spendieren werden. Das fertige Produkt soll „weit über die Features einer klassischen Zusatz-CD hinausgehen", so der Produzent Bob Clardy. Die Ankündigung einer neuen Charakterklasse läßt darauf hoffen. Schon im November soll die sicherlich mit Spannung erwartete Erweiterung auf den Markt kommen.









Action plus Adventure plus gute Musik in einem bietet Queen: The Eye von Electronic Arts. Der Soundtruck stammt natürlich von den Urgesteinen des Rock.



Der neue Strike Commander? Jetfighter: Full Burn von den Mission Studios bietet nicht nur eine moderne Grufik-Engine, sondern uuch eine Story.

ser Ausgabe) und **Colin McRae World Rally** auf den Markt bringen werden. Rennsportfans werden schon bald die Qual der Wahl haben, denn die vier Produkte sehen alle sehr vielversprechend aus. Auf der Suche nach einem neuen Genre hat Electronic Arts anscheinend die „Interactive Music" gefunden. Bei **Queen: The Eye** handelt es sich um ein Action-Adventure, das in einer post-apokalyptischen Umgebung spielt. Die letzten Überlebenden der Gesellschaft werden von The Eye kontrolliert, gegen das einige Freiheitskämpfer – und natürlich auch der Spieler – mit allen Mitteln vorgehen. Produziert wird dieser Titel von Destination Design in Zusammenarbeit mit Queen Multimedia und EMI Music und wird Original- und Remix-Versionen der bekanntesten Songs zu bieten haben. Den Preis für den skurrilsten Spieletitel erhält Take 2 Interactive. **Space Bunnies Must Die** wird von den Köpfen hinter Bad Mojo entwickelt und soll eine herausragende 3D-Engine mit hoher Spielbarkeit und einer liebenswert verrückten Story verbinden. Mit **Hidden Wars** setzt Take 2 hingegen auf die altbewährte Geschichte von eroberungsbesessenen Außerirdischen. Das 48 Levels umfassende Actionspiel soll außerdem strategische Elemente beinhalten. Take 2 sieht aber außerdem die Wiedergeburt des klassischen Shoot ´em Ups gekommen, das in den 80ern so beliebt war. **The Reap** verfügt über atemberaubende Effekte und ein schier unerschöpfliches Waffenarsenal – das Konzept verspricht eine buchstäbliche „Ballerorgie" durch vier verschiedene Welten. Ein echtes Kultspiel bringt David Braben auf Vordermann. Mit **V2000** wird im Frühjahr der Nachfolger des Klassikers Virus auf den Markt kommen. In mehr als 30 Missionen, die auf sechs Welten aufgeteilt werden, beschützen Sie die Menschheit vor einer außerirdischen Rasse, die einen todbringenden roten Virus verbreitet. Dabei müssen Verwundete gerettet und Dörfer beschützt werden. **Stealth Reaper 2020** schickt Sie ebenfalls in die Zukunft: Im Jahre 2020 schließen Sie sich der Organisation „Vigil" an, um mit Hilfe eines futuristischen Stealth Bombers für dauerhaften Frieden zu sorgen. Interessant klingt vor allem der Multiplayer-Modus: 24 Piloten können gleichzeitig gegeneinander antreten. Neuigkeiten gibt es auch endlich von Sensible Software. Das englische Unternehmen, das seinen großen Namen der erfolgreichen Fußball-Serie zu verdanken hat, arbeitet momentan fieberhaft an **Sensible Soccer 2000**. Zum ersten Mal konnten sich die Entwickler dazu durchringen, Motion Capturing anzuwenden – grafisch wird es also deutliche Veränderungen geben. Ansonsten orientiert man sich am bewährten System, gibt dem Spieler aber unglaubliche Möglichkeiten zur Einflußnahme in die Spieltaktik.

Panzersimulationen liegen im Trend

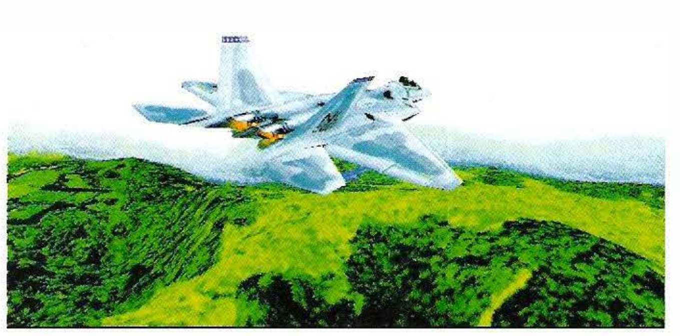
NovaLogic bringt noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest **F-22 Raptor** auf den Markt, den Nachfolger zu F-22 Lightning 2. Nach langen Diskussionen hat man sich dazu entschlossen, die Simulation noch realistischer zu machen und den ohnehin nur spärlich vorhandene Action-Gehalt weiter herunterzufahren. Eine gegensetzliche Entwicklung macht sich bei Mission Studios bemerkbar. **Jetfighter: Full Burn** wird über eine echte Storyline verfügen, die von zwei Seiten gespielt werden kann. Obwohl die hochgelobte Jetfighter-Engine verwendet



V2000 ist dus neueste Werk von Elite-Designer Duvid Bruben.



Überraschung: Sensible Soccer 2000 nutzt neuzeitliches Motion Cupturing.



Mehr Simulation, weniger Action: F-22 Raptor von Novulogic erhebt höhere Realismus-Ansprüche uls sein Vorgänger F-22 Lightning 2.

wird, kann man sich jetzt schon auf ein actionlastigeres Gameplay einstellen. Eine Art Strike Commander-Nachfolger? Wir werden sehen. MicroProse bleibt hingegen erst einmal auf dem Boden. Der Releasetermin von Falcon 4.0 hängt weiter in der Luft, dafür kündigt man die Panzersimulation **M1 Tank Platoon 2** an. Der Spieler kann entweder Kampagnen in Korea, Nordafrika oder dem Nahen Osten annehmen – auch ein Editor namens „Battle-Builder" steht zur Verfügung. **Spearhead** von BMG Interactive stammt aus dem gleichen Genre und soll mehr als 50 Einzelspieler- bzw. über 20 Multiplayermissionen (bei denen bis zu 18 Spieler gegeneinander antreten können) bieten. Um die Wartezeit auf **MigAlley** zu verkürzen, das erst im Sommer 1998 fertig werden soll, veröffentlicht Empire **Flying Corps Gold**. 3D-Karten- und Multiplayer-Optionen, ein Editor, neue Flugzeuge und verbesserte KI sollen dem Produkt noch einmal Aufwind verschaffen. Eine Upgrade-Lösung für Besitzer der „Ur-Version" ist geplant, die genauen Modalitäten standen zum Redaktionsschluß allerdings noch nicht fest. Adventures und Rollenspiele konnte man auf der ECTS seltener entdecken. Zwar werden in der Zukunft mehr Titel für beide Genres erscheinen, die ganz große Euphorie mag unter den Herstellern allerdings noch nicht aufkommen. **Youngblood** von GT Interactive läßt Sie ein Team von sechs Spezialisten durch insgesamt elf Missionen steuern, Kämpfe spielen sich fast wie Command & Conquer. Etwas traditioneller geht es da bei **Dragonflight** von Grolier Interactive zu. Basierend auf der Romanserie „Chronicles of Pern" von Anne McCaffrey, wird der Spieler aus der Ich-Perspektive durch die Fantasy-Umgebung ziehen.

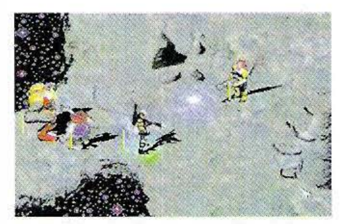
Anzahl der Strategiespiele nimmt ab

Wirklich neue Strategiespiele gab es nur selten zu sehen. Die meisten Vertreter des momentan beliebtesten Genres sind bereits seit Monaten bekannt und werden noch vor Weihnachten auf den Markt kommen. Sehr vielversprechend sieht in diesem Zusammenhang **Mayday** von der deutschen Spieleschmiede Media Publishing aus. Die Grafiken sind nun komplett fertig, und auch die Künstliche Intelligenz macht bereits erste Schritte. Bis zur Fertigstellung werden aber trotzdem noch ein paar Wochen ins Land ziehen. Große Fortschritte macht auch **Battletech: Mechcommander**. Der erste Eindruck erinnert an die ersten und bislang auch überzeugendsten Umsetzungen des Brettspiel-Klassikers und begeistert durch sensationelle Grafikeffekte. GT Interactive setzt **„Krieg der Welten"** von H.G. Wells als Strategiespiel mit einer gesunden Portion Action um. Regelwerk und Spielmechanik sollen jedoch dem Brettspiel „Risiko" nachempfunden sein – was sich eigentlich ein wenig widerspricht. Wir lassen uns überraschen. Wenn wir aber schon bei Brettspielen sind: Hasbro Interactive ist mit der Konvertierung von **Star Wars Monopoly** fast durch. Die Animationen von Han Solo, Luke Skywalker & Co sehen schon jetzt atemberaubend aus, die Spielidee ist am klassischen Monopoly orientiert. Viele werden sich bestimmt noch an Siege und an die stundenlangen Versuche, fremde Burgen zu erobern, erinnern. Telstar setzt das erfolgreiche Konzept nun fort und hat **Siege 97** in puncto Grafik und Optionen kräftig aufgemotzt.

Oliver Menne ■



M-22 Tank Platoon 2 von MicroProse gehört zu den vielen Panzer-Simulationen, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen.



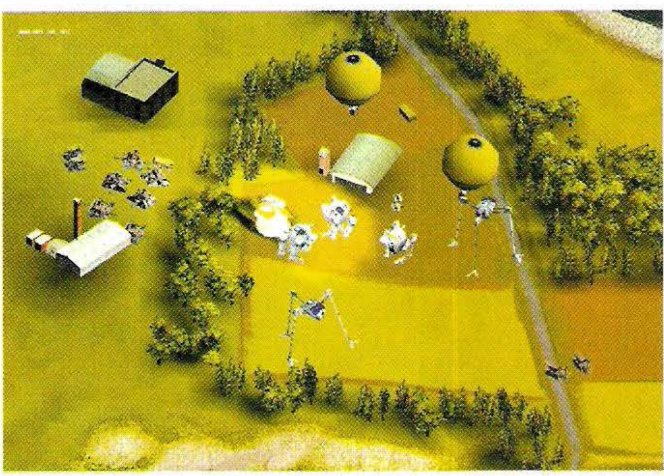
Youngblood schwimmt voll auf der Diablo-Begeisterungswelle.



Echtzeitstrategie aus Deutschland: Mayday von Media Publishing.



Nur Fliegen ist schöner: Flying Corps Gold von Empire setzt auf hochglanzpolierte 3Dfx-Grafik und wird zudem Dogfights im Netzwerk ermöglichen.



Die Vorlage stammt von H.G. Wells, das gleichnamige Strategiespiel wird von GT Interactive realisiert: Krieg der Welten sieht schon jetzt klasse aus.

News aus Amerika

Computerspielemessen stehen unter Erfolgsdruck. Die positive Resonanz der Industrie auf die E3 zwang zum Beispiel die ECTS, sich auf eine Veranstaltung pro Jahr zu beschränken. Kein Wunder, daß die Messe-Organisation mit überdrehten Zahlen an die Öffentlichkeit geht.



Richard Garriott, Peter Molyneux und Sid Meier – die wirkliche Prominenz, im Gegensatz zu in Deutschland eher unbekannten Sportstars.



Trotz des großen Andrangs war ein Besucherschwund von 40% zu verzeichnen. Ab 1999 findet die E3 deshalb wieder in Los Angeles statt.

So war es wirklich. Vier Monate nach der E3 in Atlanta und intensiver Studie sowohl deutscher als auch internationaler Berichterstattung über den jährlichen Industry Event drängt sich mir der Gedanke auf, daß ich versehentlich eine Messe in einem parallelen Universum besucht haben muß. Da ist von spektakulären Neuheiten und stürmischem Besucherandrang die Rede, von prominenten Gästen und 1500 Neuerscheinungen. Alles Quatsch! Die E3 in Atlanta konnte der Vorjahresmesse nicht einmal annähernd das Wasser reichen. Eine – weil zu kleine – mit Menschen vollgestopfte Halle erweckt vielleicht den Anschein eines Massenansturms, aber der Fakt bleibt, daß ein Besucherrückgang von 40% zu verzeichnen war. 1500 Neuerscheinungen mag ja sein, aber davon waren 1100 für Konsolensysteme. Und überhaupt scheint Atlanta mit Sommertemperaturen, bei denen Kleintiere auf offener Straße explodieren, nicht der geeignetste aller Orte für Messeveranstaltungen zu sein. Nun hat man allerdings extra der Jugend der Welt ein bombastisches Expo-Center hingestellt, das auch postolympische Anwendung finden muß. Daraus ergeben sich erstaunlich niedrige Mietpreise für den Messeveranstalter (nicht die Aussteller!), der gleich mal für zwei Jahre hingelangt hat.
Die Spielebranche ist eine Westküstenindustrie, und dort gehört die Messe auch hin. Bei den prominenten Gästen handelte es sich um explizit für sportbegeisterte Amerikaner ausgesuchte Mutanten, deren Namen jedem zweiten ausländischen Besucher wildfremd waren. Und wenn man die Hersteller auf die Neuheiten ansprach, bekam man den folgenden Presse-Hype serviert: „Unser Spiel ist so ähnlich wie XYZ, aber mit einer innovativen Story und vielen Überraschungen. Sie dürfen jetzt applaudieren." Damit will ich nicht sagen, daß es die spektakulären Neuheiten nicht gab. Die waren zwar selten, wurden aber tatsächlich geboten, und zwar von Personen, die bereits Spiele programmierten, als es eine eigene Messe für elektronische Unterhaltungsprodukte noch gar nicht gab: Meier, Molyneux, Garriott und Spector.

Markus Krichel ■

Ticker

Warren Spector (Ultima Underworld, System Shock) hat nach einjährigem Gastspiel Looking Glass wieder verlassen und bei John Romeros ION Storm angeheuert. +++ Steve Purcells Comic-Kreationen und LucasArts-Spielehelden Sam und Max sind ab Herbst diesen Jahres als Zeichentrickserie im amerikanischen Fernsehen zu sehen. +++ MicroProse hat sich die Lizenz für den auf R. Heinleins gleichnamigen Buchtitel basierenden Film Starship Troopers gesichert, der im November in den USA anläuft. Das Spiel wird aber erst 1998 erscheinen. +++ Sid Meier, John Carmack und Richard Garriott wurden von dem amerikanischen Magazin Computer Gaming World zu den einflußreichsten Designern aller Zeiten gewählt.



Interview mit Dave Perry

Zukunftsvision

Bevor sich Shiny Entertainment mit MDK dem PC widmete, entwickelte das kalifornische Team hauptsächlich für Konsolen. Earthworm Jim, das später von Activision und Playmates für den PC umgesetzt wurde, war allerdings der erste große Hit. Die Crew rund um David Perry möchte aber vor allem im PC-Geschäft weiterkommen und werkelt deshalb fieberhaft an Messiah. Wir sprachen mit Firmenboß Perry über seine Ideen und die Branche.

Zwei wichtige Leute aus dem MDK-Team haben Shiny verlassen, um ihre eigene Firma zu gründen. Für ein kleines Unternehmen war das sicher ein herber Verlust. Wie wappnet man sich gegen sowas?
Die Personalfluktuation ist ein Problem in der Industrie; Shiny ist für seine guten Mitarbeiter bekannt, und daher war es nur eine Frage der Zeit, bis auch wir diesem Problem zum Opfer fallen. Wir versuchen, eine Umgebung zu schaffen, in der man sich wohl fühlen und seiner Phantasie freien Lauf lassen kann. Und für den Fall, daß all das nichts nützt, haben wir Arbeitsvermittler in mehreren Ländern, die uns mit Nachwuchs versorgen.

Soeben wurde bekannt, daß MDK von einer kanadischen Firma als Zeichentrickserie umgesetzt wird. Nach Earthworm Jim ist das bereits die zweite TV-Serie, die auf Euren Titeln basiert. Wie erklärst Du Dir das?
Earthworm Jim war ein origineller Charakter, der sich ungemein gut fürs Kinderfernsehen eignete. MDK wird wohl etwas actionorientierter werden und hoffentlich auch ältere Zuschauer ansprechen. Warum ausgerechnet unsere Charaktere für dieses Medium so geeignet scheinen? Aus demselben Grund, aus dem sie sich für Computerspiele eignen! Sie sind frisch und neu und in dieser Form noch nirgendwo vorgekommen.

Nun sind ja zwei Titel in Eurem Angebot nicht allzuviel. Wie entsteht eigentlich ein typischer Shiny-Titel?
Jeder Designer, der einen vernünftigen Vorschlag einbringt, hat drei Monate Zeit, ein Demo zu programmieren. Dann entscheidet das Kollektiv, ob aus diesem Demo ein Produkt werden soll. Und die schärfsten Kritiker sind nun mal die eigenen Kollegen. Was bei uns in den Müll wandert, würde bei anderen Firmen als potentieller Hit angesehen.

Messiah ist allerdings ein ungewöhnlicher Titel. Das Spiel sieht so putzig und harmlos aus und entpuppt sich dann als eine Geschichte der dunkelsten Art.
Messiah ist kein Spiel für Kinder. Earthworm Jim war ein Spiel für Kinder. MDK war auch dunkel, aber mit viel Humor. Messiah schlägt eine andere Richtung ein und ist als Spiel für denkende und anspruchsvolle Computerspieler gedacht. Wir versuchen mit jedem Spiel eine neue Richtung einzuschlagen.

Du bist mit Deiner Kritik gegenüber der Industrie nicht gerade zurückhaltend. Was ärgert Dich denn am meisten?
Daß jeder nur vom anderen ablinst. Shiny hingegen entwickelt tatsächlich neue Technologien, die dann wiederum von der Konkurrenz kopiert und als eigene Entwicklung gehypet werden. Das geht so weit, daß irgendwelche im Grundsatz blödsinnigen Technologien auf Konferenzen als Tagungsthema herhalten müssen oder als Standard festgelegt werden. Mit Messiah erwarte ich dasselbe, deshalb habe ich die neue Grafiktechnologie auch patentieren lassen.

Danke für das Interview, und viel Glück mit Messiah.



INHALT

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 9/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 10/97

Tips Seite 957

Komplettlösung – Teil 1

Earth 2140 Mission Pack 1

Neben allgemeinen Tips liefern wir Ihnen dieses Mal die Komplettlösung zu den beiden ED-Kampagnen „Defending Italy" und „Scotland for ever".

Allgemeine Tips

Mein allererster Tip ist ein ganz persönlicher! Wem das merkwürdig anmutende Musik-Potpourri aus Walzer, Techno-Bar- und Fahrstuhlmusik nicht so recht gefällt, sollte so wie ich seine eigene Musikwahl treffen und eine Audio-CD einlegen.

Soviel dazu...EARTH2140 unterscheidet sich nur marginal von ähnlichen Titeln des Genres, was die Spielstrategie angeht. Veteranen werden also auf altbewährte Taktiken zurückgreifen können.

Schwierigkeitsgrad

Diese Lösung basiert auf der mittleren Schwierigkeitsstufe.

Die KI des Gegners

Der Feind flüchtet vor furchteinflößenden Truppenansammlungen und läßt sich wie bei so vielen anderen Titeln in einen Hinterhalt locken. Dazu nimmt man einfach eine kleine, schnelle Einheit, prescht vor (rein nach dem Motto...„Hasch mich, ich bin der Frühling"), um sich beim ersten Kontakt gleich wieder in den Schutz der eigenen Einheiten zu begeben.

Erfrischend sind die gut koordinierten Angriffe mit Luft- und Bodentruppen des Computers, der den Spieler so manches Mal an den Rand





Die gegnerische Basis ist vermint. Nur der MINER kann diese Gefahr entdecken.

der Verzweiflung treibt. Manchmal kommt es vor, daß der Feind hinterlistig in Ihre Basis eindringt, um dort Gebäude einzunehmen. Also Augen auf!

Einheiten

Einige Einheiten, wie zum Beispiel das BIO Fahrzeug, sind eher überflüssig. Anders sieht das bei den unterstützenden Truppenteilen aus. Instandsetzungseinheiten und SCREAMER bzw. SHADOWS sollten in keiner Angriffswelle fehlen.

Ionengeschütze: Wenn Sie Waffenplattformen mit diesen Geschützen besitzen, so werden gegnerische Fahrzeuge „nur" ausgeschaltet. Diese so lahmgelegten Fahrzeuge können Sie dann mit einer Instandsetzungseinheit wieder aufpäppeln und so erbeuten!

Verteidigungen

Die Verteidigung der eigenen Basis ist das A und O eines erfolgreichen Feldzuges. Nur wenn Ihre wertvollen Gebäude gut geschützt sind, können Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen. Reparieren Sie Gefechtstürme immer sofort und stellen Sie noch Möglichkeit immer mehrere Türme nebeneinander, um den bestmöglichen Schutz zu gewährleisten.

Verstärkung

Mit der Taste „R" können Sie in den meisten Missionen Nachschub anfordern. So manches Mal können gerade diese frischen Truppen Sie vor einer bitteren Niederlage bewahren. Es kommt mitunter auch vor, daß Sie spielentscheidene Einheiten wie Hubschrauber o.ä. bekommen, zu denen Sie sonst gar keinen Zugang hätten.

Minen

Ganz im Gegensatz zu vielen anderen Vertretern des Genres legt der Computergegner selbständig Minenfelder aus. Minen können vom

MINER und vom A04 Androiden aufgespürt und entschärft werden. Einfacher ist es jedoch, die Minen des Gegners per Beschuß zu vernichten.



Gebäude einnehmen

Wenn möglich, sollten Sie feindliche Gebäude mit Infanterie einnehmen, anstelle sie zu zerstören. Sie schlagen so zwei Fliegen mit einer Klappe, dem Gegner fehlt ein Gebäude, und Sie haben ein neues! Wenn Sie auf dem Vormarsch in die feindliche Basis sind, empfiehlt es sich, wichtige Gebäude wie Fabriken, Kraftwerke und Hauptgebäude zuerst zu erobern. Wollen Sie die gesamte Basis einnehmen, so sollten Sie eine Roboterfabrik, bzw. ein BioCenter, einnehmen, um gleich an Ort und Stelle neue Infanterie bauen zu können, die dann wiederum andere Gebäude erobern. So ersparen Sie sich lange Wege...

Geld....

Passen Sie stets darauf auf, daß sich Ihre BANTHAs und HEAVY LIFTER nicht verkeilen. Setzen Sie nur so viele Fahrzeuge ein wie nötig. Ein in der Gegend herumstehender Transporter ist so überflüssig wie eine ferngelenkte Walnuß. Um eine gegnerische Basis lahmzulegen, konzentrieren Sie sich zunächst auf die Minen. Rein nach dem Motto „ohne Moos – nix los" können Sie so auf einen Schlag den Gegner an den Rand der Armut treiben. Es ist nicht wichtig, die eroberten Minen zu halten...Hauptsache, der Feind kann keine Rohstoffe mehr fördern.

Energie

Ohne Strom geht gar nichts. Achten Sie immer darauf, daß Sie noch genügend Ampere für neue Gebäude haben, sonst leidet Ihre Produktion und Verteidigung erheblich. Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen sind die Verteidigungstürme nicht AUS, sobald die Energie weg ist, sondern sie brauchen ewig, um sich auf ein Ziel auszurichten. Auch ein Turm ohne Saft stellt noch eine Gefahr dar! Wenn Sie Ihren Gegner also nicht an der Rohstoffversorgung zu fassen bekommen, knipsen Sie ihm die Lichter aus.

ED – DIE EURASISCHE DYNASTIE DEFENDING ITALY

MISSION 1

Ihre Aufgabe besteht darin, die Minen MCU zu dem Ressourcenfeld im Nordosten zu bringen. Sie müssen sich Stück für Stück den Weg freikämpfen. Lassen Sie die MCU und die BANTHAs am Ausgangspunkt, bis Sie alle Gefahren beseitigt haben. Glücklicherweise verfügen Sie auch über eine mobile Instandsetzungseinheit, um Schäden an Ihren Einheiten zu beheben. Benutzen Sie Ihre leichten Panzer, um den Gegner anzulocken. Sobald der Feind reagiert, ziehen Sie sich hinter die eigenen Linien zurück. Passen Sie besonders auf Ihre HT-Panzer auf und reparieren Sie sie immer rechtzeitig.

MISSION 2

Hier kommt es auf schnelles Handeln an: Bewegen Sie **SOFORT** alle Einheiten aus der Basis heraus. Direkt nach Anfang der Mission werden Sie nämlich mit Plasmaschüssen bombardiert, bis in Ihrer Basis kein Stein mehr auf dem anderen steht. Ihr Ziel ist (mal wieder) die nordöstliche Ecke des Spielfeldes.

Nach der Evakuierung sollten Sie Ihre Truppen erst einmal ordnen und zu sinnvollen Gruppen zusammenschließen. Ihre schweren Panzer (HT), ein oder zwei MINER sowie die Instandsetzungsfahrzeuge müssen unbedingt überleben. Der Gegner hat auf dem ganzen Spielfeld Kampftrupps positioniert. Die feindliche Basis in der Mitte der Karte ist stark vermint und obendrein noch durch Geschütztürme gesichert.

Schalten Sie immer einen Turm zur Zeit aus, und hüten Sie sich davor, von mehr als einem Turm gleichzeitig beharkt zu werden. Wenn Sie durch die Mauern gebrochen sind, benutzen Sie die MINER, um Minen aufzuspüren. Die Minen räumen Sie entweder mit dem Minenfahrzeug oder Sie schießen kurzerhand drauf (geht schneller). Folgen Sie dem Weg auf der Karte bis in die rechte obere Ecke. Wenn Sie Ihre MCUs aufgebaut haben, ist

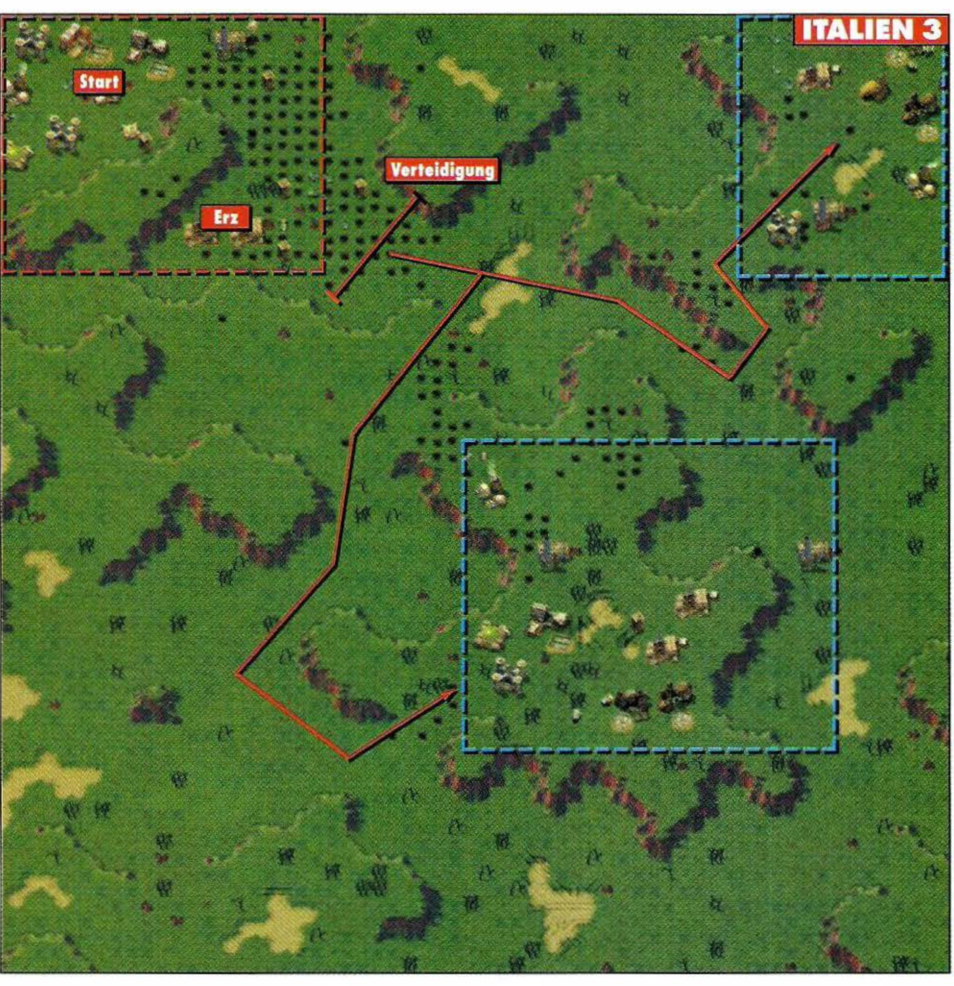


Sobald die Minen geräumt sind, geht's der gegnerischen Basis an den Kragen.



Vollentbranntes Schlachtengetummel zu Land und in der Luft.

die Mission bestanden. **Hier unbedingt beachten:** Bevor Sie die MCUs aufbauen, muß die Plasmazentrale zerstört sein, sonst gibt's sofort wieder eins auf die Mütze.



MISSION 3

Bei dieser Mission geht,s gleich hoch her. Ihre beachtliche Panzertruppe wird gleich zu Beginn durch ständige Luft- und Landangriffe stark dezimiert. Bauen Sie alle Ihre MCUs auf, während Ihre Panzer den Feind aufhalten. Jetzt muß alles recht fix gehen. Südöstlich Ihrer Basis ist ein großes Rohstoffvorkommen. Dort setzen Sie eine Mine hin. Ihre oberste Priorität ist nun, Ihr Gebiet ausreichend zu beschützen. Dafür eignen sich am besten HT Panzer und schwere Verteidigungstürme. Wenn Ihre Position gesichert ist und Sie allen Attacken ohne weiteres standhalten können, geht's an die weitere Planung.

Bauen Sie eine zweite Mine neben der ersten. Schicken Sie pro Mine maximal 2 HEAVY LIFTERS oder BANTHAs, sonst gibt's an den Minen Drängeleien. Investieren Sie Ihre Gelder in neue Panzer, ein paar Instandsetzungsfahrzeuge und SCREAMER. Diese Fahrzeuge schicken Sie dann zu Ihrer Verteidigungslinie. Mit STORM Aufklärungshelikoptern können Sie in der Zwischenzeit die Gegend absuchen. Sammeln Sie nun genügend Panzer (SCREAMs nicht vergessen! Der Gegner tarnt sich) und greifen eine der beiden Basen an. Vergessen Sie nicht, zwischendurch Ihre Verteidigungstürme zu reparieren.

Start
Erz
Erz
2. Basis
ITALIEN 4

MISSION 4

Ähnlich wie in der dritten Mission fangen Sie mitten in einer voll entbrannten Schlacht an. Die Truppen südöstlich Ihrer Basis werden unentwegt von Land und aus der Luft unter Beschuß genommen. Wie zuvor entscheiden die ersten Minuten über Sieg oder Niederlage. Eigentlich müssen Sie drei Dinge auf einmal tun: Geld ranschaffen, Forschungszentren bauen und nebenbei noch eine Schlacht führen. Da sich das etwas schwierig gestaltet, empfiehlt es sich, die Truppen im Südosten einem General anzuvertrauen. Bauen Sie möglichst nah an der Mine die Raffinerie auf und errichten Sie ein Forschungszentrum. In der Fahrzeugfabrik sollten Sie ST02 Panzer bauen (gut gegen Luftziele). Halten Sie sich nicht damit auf, kleine Verteidigungstürme zu bauen, die helfen eh nichts.



Eine solche Panzermenge hält wirklich nichts mehr auf.

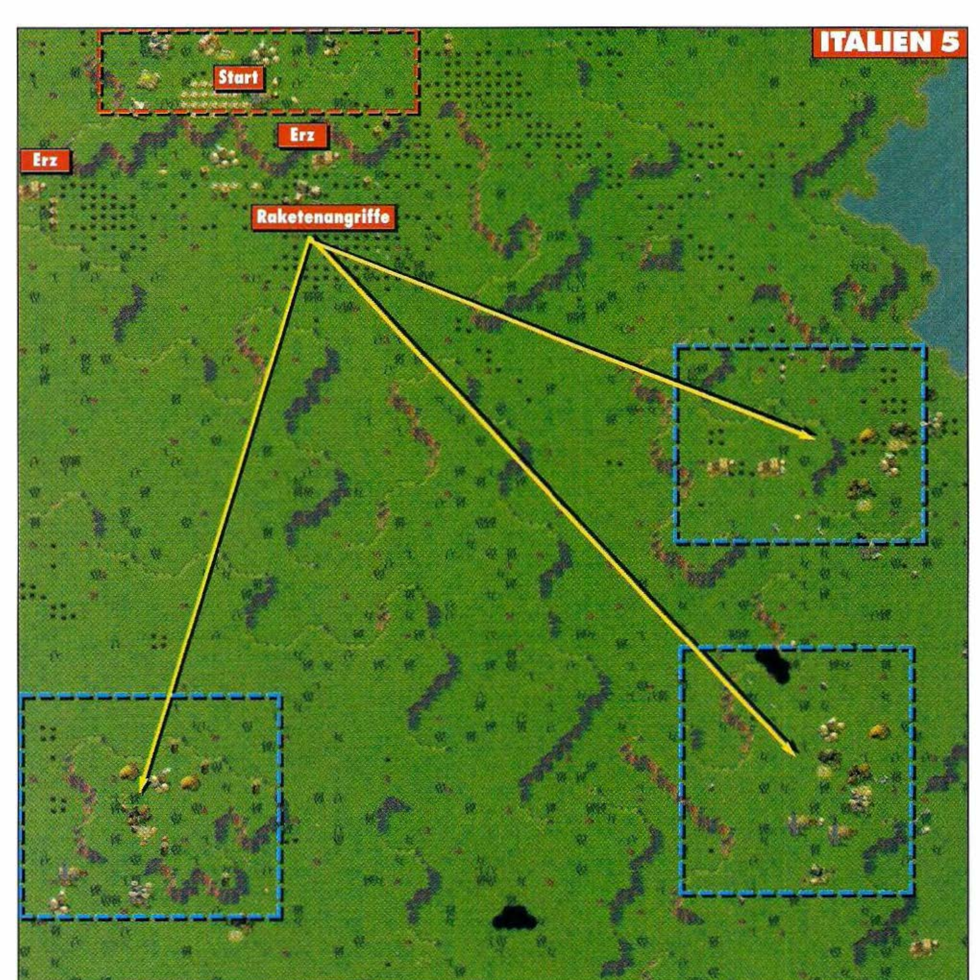
Sobald die Forschung soweit ist, sind schwere Verteidigungstürme und HT-33R Panzer fällig. Erst wenn Ihre Verteidigungslinie steht, können Sie aufatmen.

Sie haben die ersten 10 Minuten überlebt? Dann können Sie sich an den Aufbau einer großen Panzertruppe ma-

chen, um nach und nach neue Gebiete zu erobern. Der Gegner hat mehrere Basen und **sehr viele** Einheiten. Stoßen Sie mit Ihren Panzern in Regionen mit Rohstoffen vor und etablieren Sie dort eine weitere Basis: ein Hauptgebäude, ein Kraftwerk, eine Mine, eine Raffinerie, etliche schwere Türme sowie eine Fahrzeugfabrik für den nötigen Nachschub. Lassen Sie bei Ihren Expansionen jedoch nicht die Heimatbasis aus den Augen. Der Gegner kann ganz unverhofft mit Helikoptern Truppen einfliegen, die dann Ihre Gebäude einnehmen. Lassen Sie es nicht soweit kommen! Bauen Sie genügend Abwehrtürme.

MISSION 5

Die letzte Mission des Italien-Feldzuges erscheint schwerer, als sie eigentlich ist. Wie schon so oft, wütet bereits ein wilder Kampf südlich Ihrer Basis. Sie müssen nun so schnell wie möglich Ihre Basis etablieren und an die Rohstoffe kommen. Beuten Sie zunächst das Vorkommen im Westen, dann das im Süden aus. Wenn Sie Ihre Basis vor den feindlichen Attacken gesichert haben, kann der Spaß beginnen: Bauen Sie einige Hubschrauber, um das Gelände zu erkunden. Dank erfolgreicher Forschung können Sie auch ein BSZ (Ballistisches Kontrollzentrum) und Abschußrampen bauen. Sie brauchen nur ein BSZ, aber möglichst viele Silos.



Fliegen Sie jetzt immer so weit, bis Sie gegnerische Gebäude entdecken, und dann feuern Sie Ihre Raketen ab. So läßt sich der gesamte Level schaffen, ohne daß auch nur ein einziger Panzer aus Ihrer Festung rollen muß. Wenn Sie natürlich Spaß an Panzerschlachten haben, will ich Sie auch nicht aufhalten, den Gegner mit Panzern zu besiegen.

Wichtig: Wenn Sie zuviel gegnerisches Gebiet aufdecken, wird Ihnen eine schier unendliche Masse an Fahrzeugen entgegenströmen. Das hält selbst die beste Verteidigung nicht lange aus. Man kann aber auch gut den Weg der gegnerischen Truppen mit Raketen pflastern.





Eine feindliche Raffinerie: vor und nach einem Raketenangriff.

SCOTLAND FOREVER

MISSION 1

Ihre Aufgabe ist es, Ihre Truppen auf die Insel zu bringen, um dort ein feindliches Lager einzunehmen. Bevor Ihre Transportschiffe ankommen, können Sie schon mal die Gegner im Westen erledigen. Dann laden Sie die Infanterie in die TURs.

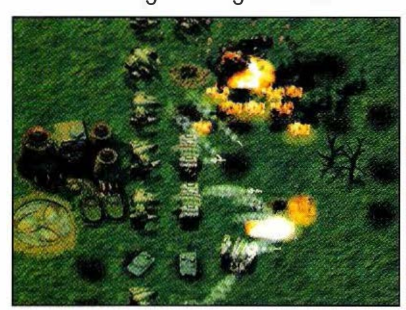
Jetzt setzen Sie mit allen Truppen ans andere Ufer, gegenüber des Startpunktes. Das hört sich leichter an, als es ist. Leider stellen sich die Transportschiffe so selten dämlich an, daß man alle Truppen per Hand be- und entladen muß („Don't pay the ferryman....").

Wenn alle Ihre Truppen angekommen sind, führen Sie einen Sturmangriff auf die Basis bei Punkt A aus und nehmen alle drei Gebäude ein.



Tips Seite 962

Jetzt sind Sie in der Lage, schwere Waffen der Gegenseite zu bauen. Verteidigen Sie damit die Ostflanke der Basis.
Jetzt kommt der Trick an der ganzen Chose: Wenn Sie Verstärkung anfordern („R"), stellt man Ihnen drei Transporthubschrauber zur Verfügung. Diese beladen Sie mit Soldaten und schicken Sie zu den feindlichen Minen (Punkt B), die Sie dann mit einem Schlag einnehmen. Somit ist der Gegner völlig mittellos. Kein Geld – keine neuen Truppen. Dann sollten Sie leichtes Spiel mit der Basis haben. Wer Spaß dran hat, kann alle Gebäude einnehmen und noch zu einem Schlag gegen die feindlichen Truppen im Nordosten ausholen. Gewonnen haben Sie bereits, wenn alle Gebäude entweder in Ihrer Hand oder zerstört sind.



Dank neuer Waffen können Sie die frisch erbeutete Basis gegen Angriffe verteidigen.

MISSION 2

Schlagen Sie den Gegner nach Westen zurück. Dort sind zwei Engpässe (siehe Karte!), die Sie mit Ihren Truppen bewachen können. Später errichten Sie dort schwere Türme, um das Gebiet zu sichern. Ein großes Rohstoffvorkommen liegt mitten in Ihrer Basis. Damit kommen Sie gut aus: 2 Raffinerien und 2 Minen sollten fürs erste reichen. Bauen Sie Forschungszentren und eine Flugsteuerung, um neue Einheiten zu erhalten. Sobald Sie Ihre Position gefestigt haben, können Sie einen Angriffstrupp in die nordwestliche Ecke schicken. Nehmen Sie nach und nach feindliche Gebäude ein (siehe Karte). So arbeiten Sie sich durch die ganze Karte. Vergessen Sie nicht, Ihre neuen Errungenschaften auch entsprechend mit Verteidigungstürmen zu sichern.

MISSION 3

Gleich zu Anfang werden Sie von Westen her mit Bombern angegriffen. Darum kümmern sich jedoch die Raketensoldaten. Den größten Teil Ihrer Panzertruppe (bis auf ein paar Fahrzeuge zur Basisverteidigung) ziehen Sie nach Süden (Punkt A), um dort den Engpaß zu schützen. Die

SCHOTTLAND 3

2. Basis

Erz

Verteidigung

Start

Verteidigung

Erz

Tips Seite 963

Mine und die Raffinerie bauen Sie bei dem Rohstoffvorkommen in der unteren rechten Ecke auf. Gleichzeitig müssen Sie noch ein Forschungszentrum errichten, um so schnell wie möglich anständige Panzer bauen zu können. Die Zeit, bis schwere Verteidigungstürme verfügbar sind, müssen Sie mit neuen Panzern überbrücken, um den Angriffen im Süden standhalten zu können. Sobald die schweren Türme verfügbar sind, sollten Sie Ihre Basis reichlich damit bestücken. Plazieren Sie jeweils zwei Türme nebeneinander auf den Klippen. An der Verteidigungslinie im Süden dürfen's gerne 4 bis 6 Türme sein. Wenn Sie soweit sind, können Sie erstmal tief durchatmen. Optimieren Sie die Rohstofförderung mit Heavy Liftern, einer zweiten Mine und einer weiteren Raffinerie. Mittlerweile sind Sie in der Lage, HT-Panzer zu bauen. Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Weg und arbeiten sich nach und nach vor. Zwischendurch sollten Sie immer mal wieder einen Blick auf die Minen werfen. Wenn die Rohstoffe abgebaut sind, können Sie eine zweite Förderungsstätte nordwestlich der Basis errichten (Türme nicht vergessen!). Wenn selbst das nicht reicht, können Sie immer noch die Förderanlagen des Gegners einnehmen.



Eine Verteidigungslinie von diesem Kaliber kann selbst Großangriffen feindlicher Truppenverbände standhalten.

SCHOTTLAND 4

MISSION 4

Die Karte sowie die taktische Situation sind fast die gleiche wie in Mission 3. Wenn Sie nicht auf die Forschung warten wollen, können Sie Nachschub anfordern: Sie erhalten einige schwere Türme!

Ihre Basis muß dieses Mal noch besser verteidigt sein als bei der vorherigen Mission. Der Gegner wird Sie lange mit Luftangriffen traktieren und sogar versuchen, Infanterie per Helikopter einzuschleusen.



Die Insel ist zu allem Überfluß stark vermint. Hier ist der Einsatz des MINERS gefragt.

Der Gegner verfügt über zwei Festlandbasen und einen großen Stützpunkt auf der Insel im Nordwesten. Ihr erstes Ziel muß die Eroberung des Festlandes sein.

Nehmen Sie sich zuerst die kleine Basis im Norden vor. Für die Befestigung im Südwesten müssen Sie mit schwerem Gerät anrücken. Errichten Sie bei Punkt A eine zweite Basis und Fördereinrichtungen. Hier können Sie dann die nötigen Waffen für den Angriff auf die untere Basis und für die Invasion der Insel fertigen. Auch diese Basis sollten Sie mit möglichst vielen schweren Türmen absichern.

Wenn Sie die UCS vom Festland vertrieben haben, können Sie Ihre Rohstoffversorgung ausbauen. Sie werden jede Menge Geld brauchen.

Die Invasion: Eine wahrlich harte Nuß! Die Basis auf der Insel ist völlig autark, mit Rohstoffen, Energie, Fabriken und einer Verteidigung, die einen vor Angst zittern läßt. Obendrein tummeln sich erschreckend viele Einheiten dort herum, und vermint ist das Ganze auch noch. Sie haben den großen Vorteil, daß Sie fast unbegrenzte Geldmittel zur Verfügung haben. Sichern Sie den Strand mit schweren Türmen und HT-33R Panzern. Dann bauen Sie einen Hafen und jede Menge KT-30 Kampfboote. Leider können Sie die schweren Panzer der HT-Klasse nicht mit den Fähren transportieren. Sie müssen also auf die kleineren Fahrzeuge der MT-Baureihe zurückgreifen.

SCHOTTLAND 5

Minen zerstören

Start

Tips Seite 965

Um auch nur die Spur einer Chance zu haben, müssen Sie dem Gegner die Lichter ausknipsen. Bauen Sie jede Menge THUNDER Kampfhubschrauber und nehmen Sie sich die drei Kernkraftwerke vor. Es ist zu schaffen, auch wenn die Hubschrauber wie Fliegen vom Himmel fallen. Wenn die Energie weg ist, können die Türme nicht mehr schießen. Jetzt ist es Zeit für die Invasion: Landen Sie im Schutz von KT-30 Schiffen Ihre Panzer. Unterstützt von MINER, SCREAM und Instandsetzungseinheiten, können Sie jetzt die Insel erobern.

MISSION 5

Invasion mal anders rum. Jetzt sitzen Sie auf der Insel! Glücklicherweise hat man Sie mit genügend Panzern und Raketeninfanterie ausgestattet, so daß Sie die ersten Luftangriffe gut überstehen können. Bauen Sie wie gehabt Ihre Basis aus. Positionieren Sie auch einige Türme und Panzer im Zentrum der Basis, da der Feind mit Vorliebe Großinvasionen per HATs probiert. Nehmen Sie sich einige Hubschrauber, um die Karte aufzudecken. Geld spielt in dieser Mission so gut wie keine Rolle...Sie schwimmen geradezu drin. Der ganze Trick an diesem Auftrag ist es, die Minen des Gegners zu zerstören. Dies läßt sich mit einem Pulk THUNDERs gut bewerkstelligen. Der Feind ist nun mittellos und kann keine Einheiten mehr nachbauen. Dank des in der vorherigen Mission erbeuteten UCS Stützpunktes sind Sie in der Lage, WB100 Transportfahrzeuge und SPIDER II Roboter zu bauen. Beladen Sie ca. 10 Luftkissenfahrzeuge mit je 5 Infanteristen und 1 SPIDER II. Zusätzlich sollten Sie noch 2 SCREAMER und 2 HCU-Ms einpacken. Dann errichten Sie einen Hafen, den Sie mit einigen schweren Türmen gegen U-Boot-Angriffe sichern. Im Hafen können Sie dann Kampfschiffe bauen, die Ihre Invasion unterstützen. **Vorsicht:** In den Gewässern um Ihre Basis lauern einige U-Boote. Fahren Sie das Gebiet mit Schiffen ab, bevor Sie Ihre Invasionstruppe übersetzen. Wenn Sie übergesetzt haben und Ihre Truppen geordnet haben, holen Sie zum Schlag gegen die NW-Basis aus. Übernehmen Sie alle Gebäude und produzieren Sie neue SPIDERs. Jetzt können Sie Schritt für Schritt aufräumen. Gegen 20 SPIDER II kommt selbst die beste Verteidigung nicht an.

In der nächsten Ausgabe lösen wir den Finnland-Feldzug und beginnen mit den UCS-Missionen.

Florian Weidhase ■

Allgemeine Tips

Der Industriegigant

Wer kann dazu schon „Nein" sagen: Stapelweise Zuschriften zum Thema Der Industriegigant trudeln allwöchentlich in der Redaktion ein, versehen mit der Bitte um Tips & Tricks zu diesem Bestseller – im Bereich Wirtschaftssimulation schaffen das sonst nur BM 97 und Anstoß 2. Deshalb bieten wir Ihnen diesmal das geballte Know-how unserer Strategiespiel-Abteilung, abgerundet durch Tips direkt von den Spieldesignern bei JoWood Productions.

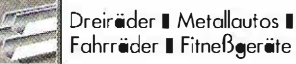


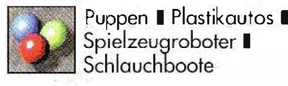
Beispiel für eine optimierte Produktionskette: Nach dem Abladen der Autos nimmt der Zug im gleichen Terminal das Plastik für die Fabrik mit.

Das Verkehrssystem

- Halten Sie das Verkehrssystem möglichst schlicht – Kreuzungen und Weichen provozieren förmlich ein Verkehrs-Chaos. Faustregel: Je weniger Weichen, Schleifen, Kreuzungen etc. in einem Schienensystem vorkommen, desto reibungsloser und schneller wird der Transport vonstatten gehen.
- Um Staus an Weichen zu verhindern, sollten zwischen zwei Gleisgabelungen mindestens vier Schienenabschnitte (= eine Zuglänge) liegen.
- Ab der Version 1.1 kann man einen Zug in einem Terminal beladen und im selben Terminal wieder ausladen lassen. Man muß dazu nur einen Bahnsteig mit einem anderen Bahnsteig eines Terminals verbinden. Im Fahrplan kann man dann dieses Terminal als ersten und zweiten Zielpunkt angeben.
- Viele Spieler kaufen lieber ein halbes Dutzend LKWs, anstatt einen wesentlich effektiveren Zug anzuschaffen. Ganz falsch, meint Spieldesigner Hans Schilcher: „Züge sind meistens einfach effizienter und unproblematischer in der Handhabung." Auch wenn die Kapazität eines Zugs zu Beginn oft noch zu hoch ist, kann man durchaus eine Zeitlang mit nur einem oder zwei Waggons fahren. Später wird der Bedarf freilich ansteigen, und dann ist eine Kapazitäterhöhung problemlos durchführbar. Für die Trucks spricht, daß sie wesentlich niedrigere Fahrtkosten haben als die Züge – daher können LKWs auch noch für längere Strecken eingesetzt werden, wo Züge bereits zu teuer wären.
- Eine Wissenschaft für sich ist die Zusammenstellung des Fahrplans. Daher unser Tip: Bei Gütern, die nur einen Rohstoff benötigen, verwenden Sie ein und dasselbe Fahrzeug sowohl für die Anlieferung der Rohstoffe als auch für die Auslieferung des Endprodukts. **Dazu gehören:**


Holzzüge ▪ Skier ▪ Snowboards ▪ Bilderrahmen ▪ Gartenhäuser


Dreiräder ▪ Metallautos ▪ Fahrräder ▪ Fitneßgeräte


Puppen ▪ Plastikautos ▪ Spielzeugroboter ▪ Schlauchboote


Tennisschläger


Goldschmuck


Silberschmuck

Übrigens: Der Lastwagen sollte nicht nur zur Anlieferung von Rohstoffen, sondern auch gleich für den Weitertransport zum jeweiligen Kaufhaus genutzt werden.

- Bei Produkten, die aus verschiedenen Rohstoffen gefertigt werden, muß die Rohstoffanlieferung unbedingt vom Transport der Endprodukte getrennt werden. Für die Rohstoffzulieferung gibt es aber eine goldene Regel: Falls möglich, sollte man alle Rohstoffe mit EINEM Zug transportieren (sprich: sämtliche Rohstoffe können im gleichen Terminal eingeladen werden). Anstatt jeweils einen vollbeladenen Zug mit Plastik und einen weiteren mit Stahl durch die Gegend zu schicken, belädt man lieber zwei Züge mit jeweils drei Einheiten Plastik und drei Einheiten Stahl.
- Die Einstellung „Warten bis voll" ist grundsätzlichen an Terminals sinnvoll, an denen Rohstoffe eingeladen werden. Gleiches gilt für Fahrzeuge, die ausschließlich für den Transport von Endprodukten zuständig sind.
- Achten Sie darauf, daß Abholer und Zulieferer nicht auf den selben Bahnsteig einer Fabrik einfahren können.
- Selbst erfahrenen Industriegigant-Spielern passiert es, daß LKWs die Terminals einer Fabrik blockieren. Umgehen können Sie das Problem, indem Sie auf „Trennkost" umstellen: Bauen Sie mehrere Terminals im Umkreis der Anlage, die jeweils nur für Abholung bzw. Anlieferung zuständig sind. In diesem Fall können Sie auch die nützliche „Warten bis voll"-Einstellung nutzen, die bei einem Allround-Terminal garantiert für Staus sorgt.
- In Stadtgebieten verringern LKWs ihre Geschwindigkeit auf gemütliche 50 km/h. Die Konsequenz aus dieser Regelung lautet: Städte sollten grundsätzlich nur zur Belieferung der Kaufhäuser durchfahren werden; ansonsten sind Transporte über Landstraßen wesentlich zeitsparender. Beachten Sie bei der Planung des Straßennetzes auch, daß die Fahrzeuge prinzipiell die kürzeste Strecke wählen und daher u. U. mitten durch die City donnern.

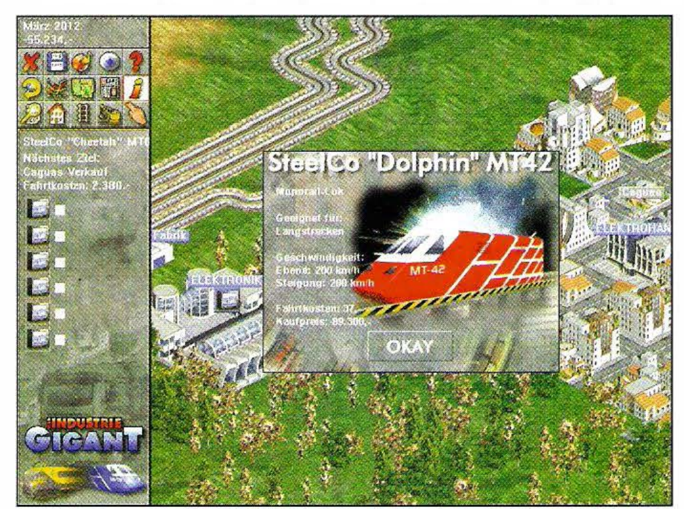
Fahrzeug-Updates

Typ	Bezeichnung	km/h Gerade	km/h Steigung	Kosten/Feld	Anschaffungskosten
Bahn	SGB „Fox" V24	80	50	42	12.500
Bahn	SGB „Kroko" V28	80	80	35	18.400
Bahn	Napa TRO-1609	120	80	32	26.800
Bahn	SGB „Wiesel" V34	120	120	31	33.700
Bahn	Kanlo Baureihe 12	160	120	28	41.000
Monorail	Shark MT21	160	160	40	74.200
Monorail	Dolphin MT42	200	200	37	89.300
Monorail	Cheetah	240	240	35	105.500
LKW	UAF D200 Ranger	80	50	6	2.400
LKW	UAF D320 Worldtec	80	50	4	3.100
LKW	UAF D360 TurboCooler	80	80	3	4.400
LKW	H100 Streamline	120	80	2	12.200

- Hohe Geschwindigkeiten, aber auch hohe Aufwendungen: Züge sind bei Langstrecken-Transporten nicht zwangsläufig die beste Wahl. Kalkulieren Sie also vor dem Einsatz eines Zuges sehr genau, welche laufenden Kosten dieses Verkehrsmittel verursacht. Am einfachsten geht das im Info-Modus.
- Fahrzeug-Updates lohnen sich nicht nur wegen der meist höheren Fahrtgeschwindigkeit (siehe Tabelle), sondern in erster Linie wegen der zum Teil wesentlich geringeren Transportkosten pro Feld. Wenn Sie statt einem Ranger-LKW (DM 2.400) einen Turbocooler (DM 4.400) kaufen, halbieren sich die Ausgaben bereits; die höheren Anschaffungskosten werden sich in Nullkommanix amortisieren.
- Der Traum jedes Industriegiganten ist ein komplett ausgebautes Bahnterminal, in das mehrere Züge ungehindert ein- und ausfahren. Wie das geht? Sie schließen jeden der maximal vier Bahnsteige an das Gleis eines anderen Terminals an; unterwegs wird eine „Warteschleife" eingebaut. Dadurch pendeln maximal zwei Züge problemlos zwischen Start und Ziel hin und her. Maximal acht Züge können auf dieser Strecke eingesetzt werden; zusätzliche Kapazitäten setzen den Bau weiterer Terminals voraus.

Die Produktion

- Autokonzerne sollten Sie frühestens ab dem Jahr 1990 gründen. Damit sich die Investition auch wirklich lohnt, müssen Sie vorher sicherstellen, daß die Belieferung mit elektronischen Bauteilen einwandfrei klappt.



Moderne LKWs und Züge sind zwar mit hohen Anschaffungskosten verbunden, rechnen sich aber langfristig wegen der geringeren Transportkosten.

- Viele Spieler machen den Fehler, verwandte Industrien in ein und derselben Region anzusiedeln, die ihre Rohstoffe von wenigen Terminals beziehen. Mal ganz abgesehen davon, daß dies über kurz oder lang zu einem chaotischen Verkehrssystem führt, hat das Ganze auch einen wesentlich gravierenden Nachteil, denn die Ausgangsprodukte werden fair unter allen Fabriken im Einzugsbereich verteilt. Beispiel: Sie betreiben drei kompakt angeordnete Fabriken, die Fernseher, Hifi-Anlagen und Sat-Empfänger herstellen. An zentralen Terminals werden Kupfer und Plastik angeliefert, die von allen drei Anlagen benötigt werden. Was passiert? Jede Fabrik bekommt von der angelieferten Menge jeweils nur ein Drittel ab– ärgerliche Produktionsengpässe sind die Folge. Industrielle Ballungszentren sind zwecks gemeinsamer Nutzung von Straßen und Schienensystemen durchaus sinnvoll; achten Sie aber darauf, daß sich die hergestellten Produkte in ihrer Zusammensetzung deutlich voneinander unterscheiden. Beispiel Spielwarenindustrie: In einer Fabrik produziert man Metallautos (Stahl), in der nächsten Puppen (Plastik) und in der dritten Holzzüge (Holz) – ergo: keine Probleme bei der Anlieferung. Die Waren können dann zentral abgeholt und zum Spielwarenladen in der Stadt befördert werden.
- Falls möglich, sollte man Terminals immer so aufstellen, daß diese im Einzugsbereich zweier Rohstoff-Lieferanten liegen – das erleichtert nicht nur die Produktions-Umstellung in der belieferten Fabrik, sondern erlaubt auch die Nutzung eines einzigen Schienensystems.
- Faustregel für das Schalten von Werbung: Bei niedrigpreisigen Artikeln mit entsprechend niedrigen Gewinnen (unter DM 4.000,- pro Transport-Einheit) oder einem Absatzpotential von unter 30 Einheiten pro Monat lohnt sich Marketing nicht – oft machen Sie sogar einen Verlust! Entscheiden Sie sich daher z. B. bei Sport- und Spielwaren für den Richtpreis und verzichten Sie auf Reklame; falls Sie rasch große Lagerbestände abbauen müssen, rentiert sich i. d. R. der massive Werbe-Einsatz. Beim Verkauf teurer Waren (Autos, Elektro-Artikel etc.) machen Sie in vielen Fällen den besten Schnitt, wenn Sie den Preis um 25% senken und satte 45.000 DM pro Monat für Werbung ausgeben. Achtung: Werbung wirkt für ALLE Produkte, die in einem Kaufhaus erhältlich sind – ein oft übersehener Aspekt, durch den sich die Investition z. B. bei einem Elektro-Fachhandel mit

Die Produkte

JAHR	PRODUKTE	ROHSTOFFE	GESAMT	GEWINN	UMSTELLUNG MÖGLICH AUF
1960	Dreiräder	St	●●	1.700	Metallautos
	Puppen	P	●●	1.648	Plastikautos
	Holzzüge	H	●	1.572	-
	Fahrräder	St	●●	1.800	Fitneßgeräte
	Skier	H	●●	1.625	Snowboards
	Möbel	2H1St	●●	2.997	-
	Bilderrahmen	H	–	1.207	Gartenhäuser
	Goldschmuck	Go	●●●	4.593	Silberschmuck, Brillantringe
	Silberschmuck	Sb	●●	3.515	Goldschmuck, Brillantringe
	Brillantringe	BrG	●●●	6.280	Goldschmuck, Silberschmuck
1962	Plastikautos	P	●●●	2.130	Spielzeugroboter
1965	Fitneßgeräte	St	●●	2.243	Mountainbikes, Inlineskates, Rodel
1967	Metallautos	St	●●	1.982	-
1968	Tennisschläger	A	–	1.882	-
1970	Gartenhäuser	2H	●	2.575	-
1971	Fernsehgeräte	KPSt	●●●	4.108	Sat-Empfänger, HiFi-Anlagen, Elektronische Bauteile, Computer
1972	Autorennbahnen	KP	–	2.150	-
1974	Schlauchboote	P	●●●	2.467	Mountainbikes, Inlineskates
1977	Hifi-Anlage	KP	●●●	3.670	Sat-Empfänger, Elektronische Bauteile, Computer
1978	Spielzeugroboter	P	●●●	2.278	Modellflieger, Videospiele
1980	PKW Modell 1980	1K2P2St	●	13.067	PKW Modell 1990
1981	Sat-Empfänger	KPSt	●	4.463	Elektronische Bauteile, Computer
1982	Mountainbikes	PSt	●	3.300	Inlineskates
1983	Modellflieger	AKP	●●	3.967	-
1985	Elektronische Bauteile	KP	●●●	0	-
1987	Computer	EPSt	●	7.607	Mobiltelefone, Multimediacenter, Bildtelefone, Videobilder
1990	PKW Modell 1990	1E2P2St	●●	15.717	PKW Modell 2010
1992	Snowboards	H	●●●	4.497	Rodeln
	Videospiele	EP	–	4.454	-
1994	Inlineskates	PSt	●●	3.502	-
	Rodeln	HSt	●●	4.600	-
1996	Mobiltelefone	EP	●●●	6.847	Bildtelefone, Multimediacenter, Bildtelefone, Videobilder
2010	PKW Modell 2010	2A2E2P	●●●	18.750	-
2015	Multimediacenter	1A2E1P	●	8.780	Bildtelefone, Videobilder
2020	Bildtelefone	EP	●●●	7.335	Videobilder
2030	Videobilder	EP	●●●	8.815	-

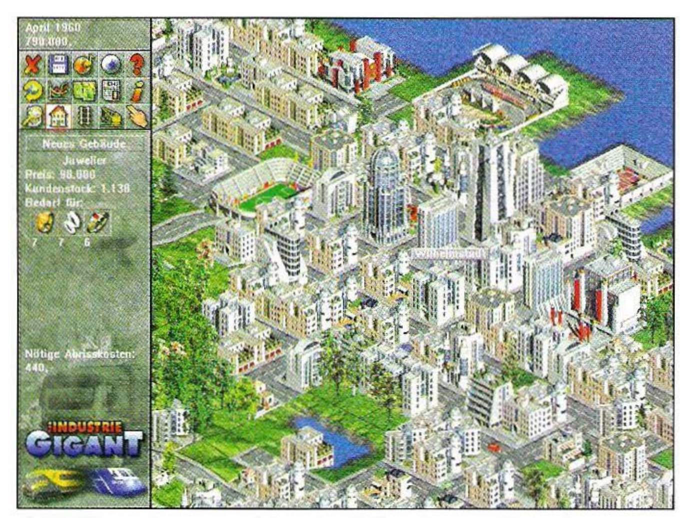
■ = Spielwarenindustrie ■ = Sportindustrie ■ = Holzindustrie ■ = Schmuckindustrie ■ = Autoindustrie ■ = Elektronikindustrie
– = Nicht empfehlenswert ● = Weniger empfehlenswert ●● = Empfehlenswert ●●● = Sehr empfehlenswert
H = Holz, St = Stahl, P = Plastik, K = Kupfer, A = Aluminium, E = Elektronische Bauteile, Go = Gold, Sb = Silber, Br = Brillanten

breitgefächertem Angebot (Computer, Fernsehgeräte, Handys etc.) rechnen kann.

■ Eine optimale Produktionskette liegt dann vor, wenn ein Transportmittel niemals leer zwischen zwei Anlagen verkehrt. Und so funktioniert's: Der Einzugsbereich eines Terminals muß sowohl den Rohstofflieferanten und als auch das Kaufhaus abdecken, sprich: Säge-, Chemie-, Berg- oder Stahlwerk sollten in der Nähe der Stadt liegen. Ein zweites Terminal wird direkt neben das erste gebaut und durch eine passende Fabrik ergänzt. Beispiel: Ein Sägewerk grenzt direkt an eine Ortschaft an und kann daher das gleiche Terminal nutzen wie ein neu errichtetes Sportgeschäft; beim zweiten Terminal wurde eine Sportindustrie installiert, die Skier herstellt. Bei Anwendung der beschriebenen Strategie pendelt nun ein Zug zwischen den beiden Terminals: Holz wird eingeladen und zur Fabrik gebracht. Mit den fertigen Wintersportgeräten an Bord geht's zurück zum Sportgeschäft, wo die Skier aus- und die nächste Fuhre Holz eingeladen wird.

■ Schielen Sie bei der Wahl der zu produzierenden Güter nicht nur auf den Gewinn. Mindestens genauso wichtig ist die Frage, wie aufwendig und teuer Transport und Herstellung sind. Faustregel: Starten Sie tunlichst mit einfachen Produkten, die sich aus einem einzigen Rohstoff produzieren lassen – die obige Tabelle gibt Auskunft darüber, in welcher Ära sich welche Waren am besten rechnen. Folgende Produkte können Sie im Lauf der Zeit ohne Änderungen an Lieferanten und Verkehrssystemen auf modernere bzw. gewinnbringendere Varianten umstellen:

Dreirad → **Metallauto**
Puppen → **Plastikautos** → **Spielzeugroboter**
Skier → **Snowboards**
Fahrräder → **Fitneßgeräte**
Mountainbikes → **Inlineskates**
Fernsehgerät → **Sat-Empfänger**
Mobiltelefone → **Bildtelefone** → **Videobilder**



Großzügige Sachspenden wie komplette Kartbahnen und Sportarenen gewährleisten, daß Städte rasch wachsen und sich so die Nachfrage erhöht.

Die Städte

■ Kaufhäuser ploziert man am sinnvollsten mitten in der City, wobei „City" nicht zwangsläufig gleichbedeutend ist mit der Ortsmitte. Vielmehr können sich Städte auch in eine Richtung ausbreiten, anstatt gleichmäßig ums Zentrum zu wuchern. Untrügliches Erkennungszeichen für den Ortskern ist das „Namensschild" der Stadt, in dessen Dunstkreis sich die konsumfreudigsten Bürger niederlassen.

■ Achten Sie darauf, daß Kaufhäuser von möglichst vielen Gebäuden umgeben sind und nicht nur zu einer Seite hin an Wohnungen angrenzen. Wenn Sie feststellen, daß von der Stadtverwaltung Parkplätze, Denkmäler, Parks usw. anstelle von Appartments und Hochhäusern angelegt werden, reißen Sie derlei schmückendes Beiwerk einfach ab. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, daß auf der freien Parzelle kurze Zeit später ein Wohnhaus hochgezogen wird.

■ Die Spezialgebäude haben einen ganz profanen Zweck: die Attraktivität einer Stadt zu erhöhen, damit sie schneller wächst. Sobald eine Metrapole eine Attraktivität von 3.000 Punkten erreicht hat, ist jede zusätzliche Förderung sinnlos. Hans Schilcher: „Die Stadt wird dann fast jede Woche expandieren, und mehr geht schlicht und einfach nicht." Investiert man aber in einer sehr frühen Phase in eine sich anbahnende Großstadt, kann man sich in zehn Jahren erstklassige Absatzmärkte „heranzüchten" – dummerweise profitiert davon aber auch der Gegner. Wichtig: Die Spezialgebäude sollten immer am äußersten Stadtrand plaziert werden, damit sie die Ausdehnung der Stadt im wichtigen Kernbereich nicht behindern. Dabei ist es völlig egal, wo in der Stadt man diese Gebäude aufstellt. Welches Spezialgebäude man stiftet, sollte zum einen abhängig sein vom Geldbeutel, zum anderen aber davon, wie viele Attraktivitätspunkte noch auf die magischen 3.000 Punkte fehlen. Fehlen nur noch hundert Pünktchen, ist eine Kart-Bahn sicherlich rausgeworfenes Geld.

■ Einen „Bug" des Industrie-Giganten sollten Sie bei Bedarf gnadenlos ausnutzen: Eigentlich sollte man jedes Spezialgebäude nur einmal pro Stadt errichten können. Für Testzwecke haben die Programmierer diese Sperre entfernt und nicht mehr aktiviert.

Die Gegner

■ Abteilung „Wie bringe ich die Computergegner zur Verzweiflung?": Normalerweise müssen Sie sich die Rohstoffe von Säge- und Bergwerken sowie Chemiefabriken mit Ihren Konkurrenten teilen, wenn mehrere Parteien Terminals in die Nähe der Anlage bauen und Waren abtransportieren. Beispiel: Sie möchten Holz von einem Sägewerk beziehen, stellen aber fest, daß einer Ihrer Rivalen dort bereits ein Terminal betreibt. Problem: Der monatliche Holz-Ausstoß reicht für zwei Parteien niemals aus. Lösung: Sie errichten ein Terminal im Einzugsbereich des Sägewerks und gleich daneben einen weiteren Bahnhof. In die Nähe von Terminal 2 bauen Sie eine Lagerhalle, wo Sie Terminal 3 angrenzen lassen. Von dort startet ein Zug zu Ihrer Fabrik, während ein weiterer Zug (Einstellung: „Warten bis voll") zwischen Terminal 1 und 2 pendelt. Nun passiert folgendes: Durch die kurze Strecke vom Sägewerk zur Lagerhalle gelangt nahezu die gesamte Holzproduktion eines Monats zu Ihnen, während Ihr Gegner nach der herkömmlichen Methode (Transport vom Sägewerk direkt zur Fabrik) maximal ein bis zwei Fuhren abbekommt.

■ Und wie übernimmt man Gegner? Die Rivalen lassen sich etwas Zeit, bevor sie überhaupt bereit sind, zu verkaufen. Zuschlagen sollte man, wenn die Konkurrenten lange Zeit nicht mehr expandiert haben. Expandiert ein Gegner, erhöht dies den Wert seiner Firma recht drastisch, während jeder Monat des Stillstands am Marktwert kratzt. Hier kann man mit etwas Geduld und einer guten Nase enorm viel Geld einsparen. Also: Den Verkaufspreis des gewählten Opfers immer wieder genau unter die Lupe nehmen! Die Übernahme einer gegnerischen Firma bringt übrigens zehn Vorstandstimmen. Übernimmt man also drei Konkurrenten, hat man schon fast die Hälfte der erforderlichen Stimmen. Allerdings gibt es sicher einfachere Übungen, als drei Gegner aufzukaufen. Und: Lassen Sie sich vom anfänglichen Expansionstempo der Gegner nicht beirren – fast alle Nebenbuhler bremsen sich sehr rasch ein.

Wir bedanken uns herzlich für die freundliche Unterstützung bei Hans Schilcher von JoWood Productions.

Petra Maueröder ■



Wenn Sie mit dem Gedanken spielen, einen Ihrer Konkurrenten zu „schlucken", ist ein regelmäßiger Blick in die „Gegner-News" Pflicht.

Tips Seite 969

Komplettlösung

Jack Orlando

Topware hat mit seiner Detektiv-Oper die immer lauter erklingenden Totengesänge der Pessimisten unter uns rechtzeitig abgeschmettert: Das klassische Adventure lebt! Und damit die Aktion „Genre-Aufwind" auch am relativ hohen Schwierigkeitsgrad von Jack Orlando nicht scheitern kann, stellen wir Ihnen alle benötigten Tips frei Haus zur Verfügung.

Allgemeines:
Im digitalen Amerika der dreißiger Jahre liegt allerlei Ramsch und Gerümpel herum. Vieles läßt sich mitnehmen, stellt sich später jedoch als nutzlos heraus. Wenn Sie für einige der aufgeklaubten Gegenstände also partout keine Verwendung finden, machen Sie sich nicht verrückt – das soll so sein...Gleiches gilt für einige Personen und Orte!
Dem draufgängerischen Wesen von Jack Orlando Tribut zollend, speichern Sie am besten nach jedem gelösten Rätsel ab. So können Sie ein eventuelles Ableben des Helden erträglicher machen und sich außerdem vor den vereinzelten Sackgassen (!) im Spiel schützen.

Aus den Memoiren von Jack Orlando, Privatdetektiv: „Mein schwierigster Fall".

1. Kapitel „Der Morgen danach"

Der Tag war eigentlich noch jung, sechs, sieben Uhr vielleicht, und dennoch steckte ich schon mit beiden Beinen tief und fest im Dreck. Probleme – eine meiner besonderen Spezialitäten. Meine unerläßlich pochenden Schläfen so gut wie eben möglich ignorierend schleppte ich mich zurück zu meiner Wohnung, kramte den Schlüssel unter der Fußmatte hervor und ließ den üblichen Wortschwall über mich ergehen, der stets gerade dann aus Alices Mund hervorschoß, wenn ich merklich nicht in der Stimmung für ein Gespräch war...

In der Wohnung

In jenem Büro angekommen, in dem ich einst glanzvolle Zeiten erlebt hatte, öffnete ich zunächst die linke Schublade meines Bücherschrankes und nahm den Schlüssel für die weiter rechts befindliche Kommode heraus: Die Knarre darin würde in den nächsten 48 Stunden sicherlich zum Einsatz kommen.

Die Knarre

Darauf nahm ich den kleinen Geldbetrag auf dem Sofa an mich, badete kurz, wievon Alice befohlen, und stattete ihr erneut einen Besuch ab: Mit dem Staubwedel aus meiner Wohnung konnte das gewissenhafte Liebchen endlich ihren Hausputz machen, während ich mich in aller Ruhe umsah.

Alice

Unbedingt lange hielt es mich allerdings nicht innerhalb des Hauses, ich hatte das untrügliche Gefühl, den Tatort genauer inspizieren zu müssen. Und natürlich – die Polizei hatte wie immer geschlampt: Auf dem Boden etwa lag ein Zigarrenstummel, dessen Ursprung einzig der Laden meines alten Freundes Charlie sein konnte. Wenigstens eine erste Spur!

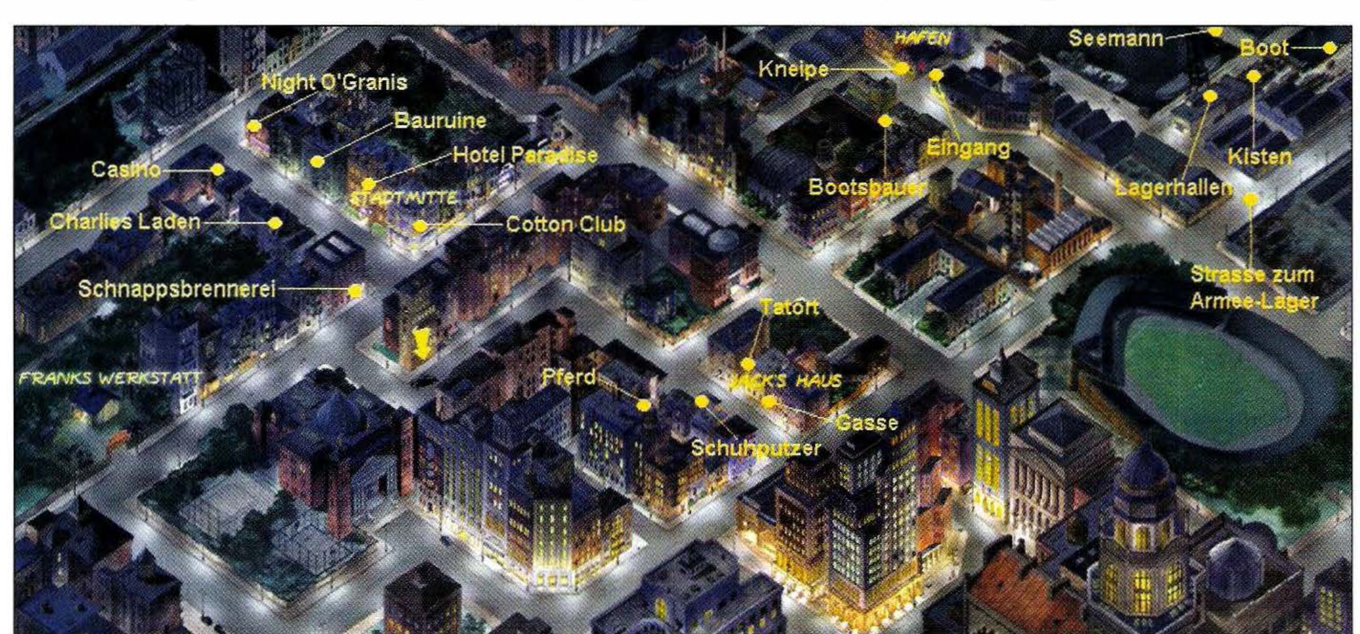
Der Tatort

Einen weiteren Hinweis ergatterte ich, als ich dem kleinen Schuhputzer Alices Apfel anbot: Ein mächtiger Pate namens Don Scalletti hatte hier wohl seine Finger zumindest mit im Spiel.

Der Schuhputzer

Nur dunkel entsann ich mich, daß der Täter über die Feuerleiter geflohen war, jedoch hatte er sie hinter sich hochgezogen. Um sie jetzt wieder herun-

Über die Feuerleiter





terzubekommen, würde ich die Kurbel aus einer der Seitengassen benötigen. Das einzige Problem daran war der gewalttätige Schwarze, dem sie gehörte. Ich lieh mir also die Boxhandschuhe aus Alices Wohnung, nahm den Besen aus dem Hausflur und kehrte damit ein Hufeisen unter dem Bauch eines Pferdes in meiner Nachbarschaft hervor. Das Hufeisen fand dann seinen Weg in einen der Handschuhe und verschaffte so dem unfreundlichen Gesellen mit der Besitzneurose derbe Kopfschmerzen. Unfair, zugegeben – aber effektiv! Mit der Kurbel in meinem Besitz konnte ich das Dach endlich erreichen. Und die Anstreungungen hatten sich gelohnt: Ich fand dort oben eine Streichholzschachtel vor, die den Schriftzug des Clubs „NightO'Granis" trug – ein Club, dessen Whiskey ich sehr genau kannte.

Der gewalttätige Schwarze

Auf dem Dach

Wieder auf festem Grund, gab mir der Inspektor meine Autoschlüssel zurück, so daß einer Fahrt zur Stadtmitte im Prinzip nichts mehr im Wege stand...außer jenem wiedererwachten Hünen, der dem Kinderspiel „Wer hat Angst vor'm schwarzen Mann?!" extra für mich eine komplett neue Bedeutung verlieh...

2. Kapitel „Echtes Stadtleben"

Mit einigen Stunden Verspätung kam ich endlich in der Innenstadt an und suchte sogleich meinen langjährigen Kumpel Charlie auf. In einem kurzen Gespräch erzählte mir dieser tatsächlich von einem unbekannten, neuen Kunden, der die fraglichen Zigarren gekauft hatte, und gab eine vage Personenbeschreibung ab. Nachdem ich Charlie obendrein fünf Dollar und eine druckfrische Ausgabe der Today News abgeschwatzt hatte, verließ ich seinen Laden in Richtung „Night O'Granis". Hier begann der haarige Teil meines Falles: Der Türsteher war ein ganz übler Zeitgenosse, hielt offensichtlich Informationen zurück und verlangte – nicht gerade zu meiner Überraschung – eine happige Entlohnung für seine Dienste: Fünf meiner zehn Dollar gingen hier drauf. Wenn ich gewußt hätte, daß der Gorilla mich nur auf eine geschwätzige Blondine im Club-Inneren hinweisen wollte, hätte ich das Geld gespart und wäre kostenlos durch den Hintereingang marschiert, den man leicht über eine bereitstehende Leiter erreichen konnte. Wie dem auch sei, weitere fünf Scheinchen später verriet mir eine optisch äußerst ansprechende Dame den Namen „August Bellinger" und den Namen von dessen Domizil, dem Hotel Paradise.

Das Gespräch mit Charlie

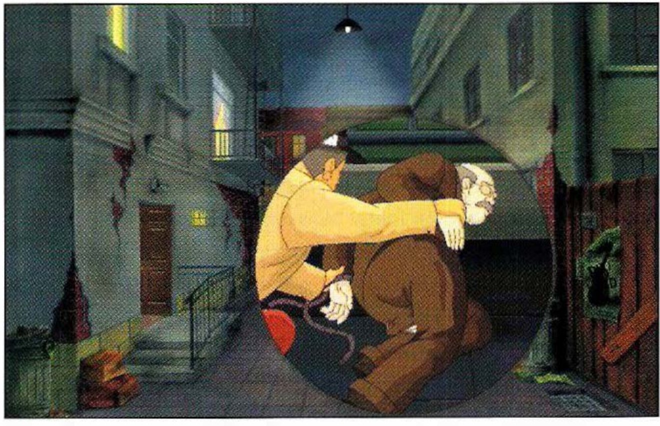
Night O'Granis Türsteher

Die Blondine im Club

Das Hotel Paradise

Bellingers Zimmernummer (101) brachte ich in Erfahrung, indem ich mich an der Rezeption simpelst als sein Bruder ausgab. Und selbst daß man mir den Schlüssel nicht aushändigen wollte, war kein größeres Problem, weil die Putzfrau ihren Bund im hinteren Teil des Erdgeschosses vergessen hatte.

Der Schlüssel



Wenn Sie vergessen, Smith zu fesseln, geraten Sie in eine der Sackgassen.

Schon wenige Minuten später setzte mich deshalb der Aufzug im ersten Stockwerk ab. Ich vergewisserte mich per Anklopfen, daß in Zimmer 101 niemand war, schloß schließlich auf und trat ein. Als erstes fiel mein Blick auf den verdächtigen Koffer unter dem Bett. Ich öffnete ihn schnell und konnte meine kindlich freudige Überraschung über die neue Entdeckung kaum unterdrücken: Die Einzelteile einer professionellen Waffe konnten gewiß sogar bei der Polizei als Beweis für Bellingers Dasein als Sniper gelten. Ich mußte aber noch mehr erfahren. Ein Seitenblick auf das Notizbuch auf dem kleinen Nachttisch offenbarte die Stichwörter: „20 Uhr, Mr. Smith, Night O'Granis, Today News"...kaum hatte ich diese gelesen, versetzte mich ein urplötzliches Rascheln vor der Tür in Alarmbereitschaft: Bellinger war zurück! Hätte ich damals nicht einen Abgang durch das Zimmerfenster gemacht, ich wäre mit Sicherheit nicht mehr am Leben! Trotz des Schocks galt es nun, vor Bellinger im Night O'Granis zu sein, um Mr. Smith zu treffen. Allerdings fiel mir auf dem Weg eine Bauruine auf, die man notdürftig mit Brettern verschlossen hatte: Das konnte nur interessant werden! Ich fackelte also nicht lange von wegen „polizeilich versiegelt" etc., sondern trat die Absperrung krachend ein. Dann stöberte ich im Inneren schnell durch die Räume, klaubte einen Baseballschläger auf und brachte ihn geradewegs zum Einsatz, als ein Penner verhindern wollte, daß ich ihm sein Seil wegnehme. Nun, ich bekam das Seil!

Das Zimmer 101

Bellinger war zurück

Ein Treffen mit Mr. Smith

Klüger als beim letzten Mal wählte ich hernach die Hintertür für meinen Auftritt im Night O'Granis, gab dem solo sitzenden Herrn meine Ausgabe der Today News als Erkennungszeichen und ließ mich auf ein Gespräch mit ihm ein. Es stellte sich heraus, daß hier die Bezahlung für den begangenen Mord über die Bühne gehen sollte, Smith führte mich deswegen mit vertraulicher Stimme an einen ruhigeren Ort. Bis dahin war alles klar! Als sich der Dicke aber umdrehte und ich das verdächtige Klicken eines Magazins vernahm, zog ich ihm reflexartig mit meiner eigenen Knarre einen über den Schädel.

Der Auftritt im Night O'Granis

Tips Seite 971

Und ich hatte Recht damit: Der Geldkoffer war leer, die Patronenkammer dafür voll! Um mir spätere Scherereien mit einem erwachten Smith zu ersparen, fesselte ich ihn sorgfältig mit dem gerade erst erkämpften Seil und kehrte zurück in den Club, um mich nun um Bellinger zu kümmern. Wieder eröffnete die Today News unser Gespräch. Ich hielt einen Ortswechsel für angebracht und bestand daher auf einem Spaziergang zum Cotton Club...für Bellinger sollten es die letzten Schritte sein. Er kam bei einem typischen Drive-by-Shooting ums Leben, das – wie sollte es anders sein – mir angerechnet wurde. Natürlich wartete ich anschließend nicht auf den Inspektor. Vielmehr sorgte ich mich um mein lädiertes Auto, das die Polizei zu „Franks Werkstatt" gebracht hatte. Ohne das war ich vollkommen aufgeschmissen. Ich lief also zum Werkstatt-Gelände, unterhielt mich mit Frank, der mir zusicherte, den Wagen in ein paar Stunden fertig zu haben, und nahm den zweiten Wagen auf dem Abstellplatz unter die Lupe: Eine Einladung ins Casino war das erfreuliche Ergebnis. Nur...welches Casino? Mit dieser Frage im Kopf ging ich zum Cotton Club, wo mich ein schmieriger Mafioso abpaßte. Zu seinem Unglück kam er mir mit unzähligen Andeutungen und Warnungen, die ich erstens nicht verstand und die ich zweitens reichlich daneben fand: Meine Antipathie entlud sich dementsprechend in einer schallenden Ohrfeige! Praktischerweise wußte der nun eingeschüchterte Italo-Amerikaner genauestens über die Lage des Casinos Bescheid...

Drive-by-Shooting

Franks Werkstatt

Einladung ins Casino

Ich zeigte dem Türsteher dort meine Einladung, betrat das Casino und begann, da ich am Spielen keinerlei Interesse hatte, die Gäste zu nerven. Als ich schließlich mit meiner Pistole vor der Nase des zweiten Gorillas herumfuchtelte, wurde es ihm zu bunt: Er führte mich in Don Scallettis Büro, wo sich der Pate angeregt mit mir unterhielt. Bevor ich in den Keller gesperrt wurde, schnappte ich noch etwas von einer Verabredung am Hafen auf. Außerdem rannte Scallettis Tochter Elizabeth weinend raus, als der getötete Bellinger zur Sprache kam. Elizabeth war es dann auch, die mir half auszubrechen, indem sie mir ein Brecheisen brachte: Ich bot ihr im Gegenzug an, sich vor ihrem Vater in meiner Wohnung zu verstecken. Anschließend rannte ich eilig zurück in Scallettis Büro, schnappte mir meine Pistole und die Mappe des Paten (zwecks Beweismaterial) und verließ das Gebäude durch die Hintertür. Auf der Treppe im Hinterhof drehte zwar ein weiterer Anabolika-Bulle seine Runden. Aber ein kurzer Dreh an dem Ventil neben mir setzte die Nase rasch außer Gefecht.

Don Scallettis Büro

Im Hinterhof

Ich sammelte die Patronen vom Boden auf, trat an das Ausgangstor heran und öffnete das Vorhängeschloß mit zwei gezielten Schüssen...

Kein Geld für den Wagen

Frank hatte den Wagen derweil schon fertig hergerichtet, aber ich hatte kein Geld, ihn zu bezahlen. Deshalb wanderte ich ziellos und demotiviert durch die Straßen der Stadt, bis ich auf der Rückseite des Hotels einen alten Bekannten aus der Prohibitions-Zeit traf: Jerry Cooper, auch bekannt als „das Fläschchen". Dieser gab mir den heißen Tip, mal in der Schnapsbrennerei vorbeizuschauen, wenn ich Rum bräuchte. Und weil Rum unter Männern immer und jederzeit als Zahlungsmittel gelten kann, machte ich mich sofort auf die Socken. Der garstige Lagerleiter dort ignorierte jedoch mein Anliegen, was mich zu unkonventionelleren Mitteln greifen ließ: Im Hof schnappte ich mir eine Motorkurbel, die verwahrlost auf einer Kiste lag, und setzte den stehenden LKW flugs in Gang. Der Lagerleiter dachte nun, sein Fahrer wäre bereit, die neue Ladung wegzubringen, und machte Feierabend: Damit war der Weg zum Rum und damit zu meinen Autoschlüsseln sowie zu einem Wiedersehen mit Don Scalletti im Hafengebiet frei!

Die Schnapsbrennerei

3. Kapitel „Eine Landratte im Hafen"

Ein Vorhängeschloß

Am Hafeneingang stand ich vor verschlossenen Toren: erneut ein Vorhängeschloß. Allerdings half mir meine Kanone diesmal nicht sehr viel weiter. Wenigstens stolperte ich über stolze fünf Cents, die ich im „Bloody Shark" stehenden Fußes in Bier investierte. Eigentlich hatte ich ja vorgehabt, meinen Frust endgültig im Alkohol zu ertränken, doch bei dem kümmerlichen Anblick eines dürstenden Matrosen besann ich mich eines besseren. Wenigstens bekam ich im Austausch für das kühle Hopfen-Naß ein Stückchen Wurst. Dieses warf ich sodann dem kläffenden und zähnefletschenden Köter auf dem Gelände des Schiffsbauers zu, und – siehe da – er verwandelte sich in ein schnurrendes Kätzchen...zumindest sah er so aus. Auf jeden Fall konnte ich nun die Metallschere aufheben, die der Hund so eifersüchtig bewacht hatte. Das Vorhängeschloß am Hafeneingang verlor damit einiges an Imposanz!

Der zähnefletschende Köter

Der Wachmann ist das nervigste Hindernis: Erwischt er Sie, war's das...

Auf dem Hafengelände

Auf dem Hafengelände wurde ich glücklicherweise rechtzeitig auf die Wachpatrouille aufmerksam, die in endlosen Kreisen um die Lagerhäuser schlich. Es hieß, den richtigen Moment zum Laufen abzupassen: Sobald der Typ an der Vorderfront entlangmarschierte, setzte auch ich mich in Bewegung, denn seine Laufrichtung ändern würde er nicht. An den Lagerhäusern entlang schritt ich voran bis zu einem wahren Labyrinth aus großen Holzkisten, das ich bis ins letzte Eck erkundete. Gelegentlich stieß ich dabei auf ein paar üble Burschen, deren Absichten mit mir definitiv eng mit den alten Seemanns-Begriffen „entgräten" und „Knoten „reinmachen" verbunden waren. Meine Pistole leistete jedoch erneut gute Dienste im Sinne des Verschreckens! Einer der Räuber verlor ein Stemmeisen, mit dem ich ein halbloses Holzbrett aus einer der Kisten brechen konnte. Dieses wiederum mußte bei einem einsamen Boot im Norden als Laufplanke herhalten, um meine Klamotten trocken zu halten. Von einem kleinen Anker einmal abgesehen, bot das Boot einen recht dürftigen Eindruck, so daß ich auf direktem Wege wieder von Bord ging. Wenig später traf ich einen Seemann im Besitz eines Seiles, das er aber nur gegen eine neue Angel herausrücken wollte. Mangels diesbezüglicher Ressourcen verließ ich das Hafengelände wieder (stets auf der Hut vor der Wache) gen Bootsbauer, wo ich glaubte, einen Trunkenbold gesehen zu haben. Und tatsächlich: Der Schlaf hatte den Säufer inzwischen gepackt und fortgerissen, seine Flasche Rum aber war wach und wollte getrunken werden. Ich steckte sie also ein. Kaum hatte ich dem Kapitän im Hafen mein neues Angebot unterbreitet, da war ich auch schon Besitzer eines erstklassigen Seils.

Das Labyrinth aus großen Holzkisten

Das Boot

Der Seemann mit dem Seil

In den Lagerhallen

Derartig ausgerüstet traute ich mich, die Lagerhallen zu betreten, warf einen flüchtigen Blick auf den Stahlträger, der an einem mächtigen Magneten von der Decke baumelte, und kletterte hinauf auf den eisernen Laufsteg. Ohne lange nachzudenken, wandte ich mich dann nach rechts und platzte so mitten in eine geheime Unterhaltung zwischen Don Scalletti und einem Soldaten namens Major Maximilian Stewart: Die beiden machten illegale Waffengeschäfte und – ich wollte es gar nicht glauben – mein guter Freund, der Inspektor, stand auf ihrer Gehaltsliste...

Sobald die Unterhaltung beendet war, drückte ich einen kleinen, roten Knopf an der Wand dort. Dem lauten Krachen und Scheppern nach zu urteilen hatte ich den Magneten im Nachbarraum deaktiviert! Wie auch immer, der Weg zum Dach war nun nicht mehr von Gewehrläufen bewacht, weil sämtliche Schützen dem Dröhnen gefolgt waren. Oben angekommen, mußte ich erneut Gebrauch von der Schlagkraft meines Revolvers machen! Ich wartete noch, bis die Wache am Boden außer Sichtweite war, konstruierte mir aus Anker und Seil eine Kletteropparatur, hakte diese am Sims fest und ließ mich auf den Lastwagen gleiten...

Auf dem Weg zum Dach

4. Kapitel
„Jack rückt vor, die Front ist nahe!"

Erst in unserem lokalen Armeecamp kam der Laster der Verbrecher endgültig zum Halten – ausgerechnet in einer verriegelten Halle! Ich mußte irgendwie da heraus und den Colonel vom Treiben seines Adjutanten unterrichten. Doch wenn mich hier jemand entdeckt hätte, wäre „Ärger" eine recht untertriebene Formulierung gewesen. Ich mußte sehr vorsichtig sein. Zu Beginn griff ich mir die Axt aus der Seitenlade des LKWs, um das Türschloß aufzuknacken. An der frischen Luft ging es stracks nach links zur Lagerhalle, wo ich ein Stück festen Draht von der Straße aufsammelte. Wieder zurück in Halle 2, wurde der Draht dann an der Werkbank zu einem Dietrich umgeformt und schließlich eingesetzt, um die Tür zum Lager zu öffnen: Ruckizucki hatte mich wenig später in einen imposanten Major verwandelt, dessen einziger Makel es war, daß seine Kleider von der Stange kamen...nun, und daß er eine Detektei führte.

In der verriegelten Halle

Die Lagerhalle

Geschniegelt und gestriegelt wie ich war, betrat ich das Verwaltungsgebäude in der Mitte der Kaserne. Zu allem Unglück saß Major Stewart im Vorzimmer des Colonels, ein Durchkommen war entsprechend unmöglich: Eine Ausrede jagte die nächste. Also betrat ich die Telefonzentrale, wo ein hektischer Jung-Soldat Stecker umstöpselte wie ein Derwisch. Er störte. Mit der gesamten Würde, die mir mein militärischer Rang derzeit verlieh, sprach ich ihn deshalb an und machte ihn auf ein Problem mit meinem Telefon aufmerksam. Gehorsam dackelte er sofort von dannen, um die Reparatur vorzunehmen. Daraufhin führte ich den losen Telefonstecker in eine der Buchsen, wartete auf das Freizeichen und wählte die Nummer des Inspektors. Ich wollte alle Schurken zusammenhaben, wenn ich sie auffliegen ließ. Dementsprechend gab ich mich als Max aus und wies den verdutzten Inspektor an, in einer halben Stunde in der Kaserne zu sein, wo sein Anteil auf ihn warte. Anschließend eilte ich eine Türe weiter ins Sekretariat und wies die Tippse dort an, Major Stewart von einem Einbruch in Halle 2 in Kenntnis zu setzen. Es lief wirklich alles wie am Schnürchen. Das Vorzimmer war nun leer, so daß ich ungehindert zum Colonel hineinspazieren konnte, um ihm den gesamten Sachverhalt darzulegen. Ich hatte den Fall doch tatsächlich gelöst – aber irgendwie war bisher alles viel zu glatt gelaufen...

Das Verwaltungsgebäude

In der Telefonzentrale

Im Sekretariat

Daniel Kreiss ■

Allgemeine Tips – Teil 2

Anstoß 2

Auf vielfachen Wunsch greift Ascaron-Spieldesigner Gerald Köhler noch einmal ganz tief in seine schier unerschöpfliche Trickkiste zum Thema Anstoß 2. In der Fortsetzung zu den Tips in der vergangenen Ausgabe verrät er noch mehr Interna zur neuen PC Games-Fußballmanager-Referenz, die zugleich als eines der momentan beliebtesten PC-Spiele ganz oben in den Charts zu finden ist.



Eigene Turniere unter Beteiligung von prominenten Erstligavereinen sowie den Klubs aus der Region spülen Geld in chronisch leere Vereinskassen.

Ein Verein als Durchgangsstation?

Wollen Sie schnell Karriere machen, dann gibt es einige kleine Kniffe. Vor allem sollten Sie immer auf eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag achten, damit Sie im Falle eines Falles problemlos verschwinden können. Nach Ihrem Amtsantritt sollten Sie alle Register ziehen:

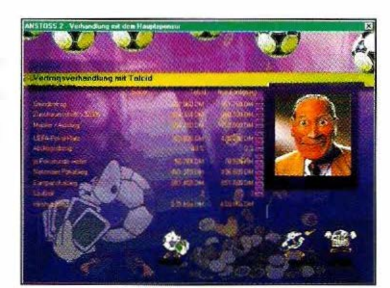
- Ein bißchen mehr Geld als sonst in neue Spieler stecken.
- Junge Talente bei guten Angeboten verkaufen und dafür lieber zwei, drei ältere Spieler holen.
- Hohe Prämien bezahlen und bereits zu Beginn der Saison in der Halbzeitansprache immer wieder ein Donnerwetter loslassen.
- Kein Geld in langfristige Dinge stecken, z. B. in den Ausbau des Stadions.

Im Zweifelsfall ist außerdem ein Rücktritt besser als ein Rausschmiß. Ohne Risiko ist das allerdings alles nicht – schließlich kann es passieren, daß kein Klub auf Sie aufmerksam wird. Einen Verein, bei dem Sie dauerhaft bleiben wollen, sollten Sie nach folgenden Kriterien auswählen:

- Größe des Stadions (damit bei Erfolg auch Geld in die Kasse kommt)
- Fanaufkommen (aus dem gleichen Grund)
- Souveränität des Präsidiums (sogt Ihnen, wie es bei Krisen um Ihren Job bestellt ist – ist also der wichtigste Punkt, wenn Sie langfristig planen)
- Spielerkader (sind genügend Spieler da, ist die Mannschaft ausgeglichen besetzt, sind die Spieler zufrieden?)

Sponsorenpool

Der optimale Preis (damit Sie den maximalen Gewinn machen) für die Mitgliedschaft im Sponsorenpool beträgt genau 25.000 DM.



Die Verhandlung mit Werbepartnern können Sie auf Wunsch der Programm-Automatik überlassen.

Turniere – für Regionalligisten eine gute Geldquelle

Kommen Sie in der Regionalliga finanziell auf keinen grünen Zweig, sollten Sie in der Vorbereitung so viele Turniere wie nur möglich spielen. Auf diese Weise können Sie ein kleines Vermögen machen, haben aber natürlich keine optimale Vorbereitung. Auch in der Winterpause kann auf diese Weise etwas dazuverdient werden. Natürlich sollten Sie auf keinen Fall auch die Veranstaltung eigener Turniere vergessen – hier verdienen Sie am meisten. Als Gäste empfehlen sich insbesondere publikumsträchtige Vereine der ersten Bundesliga sowie lokale Konkurrenten.

Optimal in die medizinische Abteilung investieren

Die Auswirkungen Ihrer Investitionen in die medizinische Abteilung sind nicht linear. Es gibt gewisse Grenzen, bei deren Überschreiten Sie so richtig profitieren. Diese liegen bei 150.000, 400.000, 800.000 und 1,7 Mio DM. Wenn Sie also mit 300.000 geplant hatten, legen Sie ruhig noch eine Schippe drauf, es lohnt sich.

Ordner

Sparen Sie sich diese Ausgaben so weitwie möglich, wenn Sie knapp bei Kasse sind. Wenn Sie kein großes Pech haben, kommen Sie erheblich günstiger davon.

Trainer

Ein Torwarttrainer macht ein explizites Torwarttraining überflüssig.

Fanartikelhandel

Im allgemeinen sollten Sie den Fanartikelhandel immer in die eigene Hand nehmen. Die Agenturen bezahlen normalerweise viel zu wenig und lassen sich nur sehr mühsam nach oben handeln. Neigen Sie allerdings beim Nachbestellen zur Vergeßlichkeit, dann ist eine Agentur doch das Richtige für Sie.



Bei entsprechenden Erfolgen gehen die Fanartikel weg wie warme Semmeln.

Ein großer Kader?
Die Größe Ihres Kaders sollte direkt von der Anzahl der Spiele abhängen, die Sie in der kommenden Saison vor sich haben. Spielen Sie im Europapokal, benötigen Sie mit Sicherheit zwei oder drei Spieler mehr, um die Strapazen wegstecken zu können. Ein großer Kader im Ligaalltag hat dagegen gravierende Nachteile, da Sie viele unzufriedene Spieler haben werden („will endlich spielen").



Neue Spieler gefällig? Machen Sie es sich zur Gewohnheit, regelmäßig die Zu- und Abgänge auf der Transferliste zu kontrollieren.

Sicher Meister?
Verschenken Sie kein Geld und nutzen Sie den Meistertip.

Geld verdienen mit Spielerverkäufen...
Ein kleiner Trick, um Geld zu verdienen, besteht darin, bei Spielerverhandlungen zunächst eine Option auf ein weiteres Jahr zu vereinbaren. Läuft dann der Vertrag des Spielers aus, läßt sich dieser irgendwann auf die Transferliste setzen. Nach einer Weile melden sich Interessenten. Jetzt gilt es, den richtigen Moment abzupassen und die Option zu ziehen. Nun erhalten Sie doch noch eine nette Ablöse...

Libero umschulen
Spieler auf der Liberoposition unterliegen erst ab einem Alter von 34 Jahren der altersbedingten Abwertung (normalerweise im Feld ab 30 Jahren). Es ist daher auf alle Fälle günstig, einen guten Spieler im Alter von 29 oder 30 Jahren zum Libero umzuschulen. Auf diese Weise behält er seine Spielstärke noch eine Weile bei.

Vermeiden Sie es, mit 120 oder 150% Einsatz zu spielen!
Es ist sehr gefährlich, regelmäßig mit zu viel Einsatz zu spielen, da Ihre Mannschaft auf die Dauer sehr viel an Kraft und Form einbüßt. Machen Sie das nur bei wirklich wichtigen Spielen!

Tips für Form und Kondition
Führen Sie vor den ersten beiden Saisonspielen Kurztrainingslager durch. Dadurch können Sie Ihre Formwerte recht gut steigern und haben damit verbesserte Chancen auf einen guten Start. Wichtige Spieler, die in eine Formkrise geraten, sollten Sie im Training besonders fördern. Wechseln Sie allerdings häufiger zwischen den Spielern, damit niemand beleidigt ist. Zur Not können Sie auch versuchen, die Formwerte der Spieler kurzfristig durch Doping zu erhöhen. Gewinnen Sie dann ein Spiel, bekommen Ihre Spieler Formpunkte hinzu, die sie auch behalten, wenn die Wirkung des Mittels bereits wieder verflogen ist. Spieler mit schlechter Kondition sollten unbedingt ins Aufbautraining geschickt werden, bis der Konditionswert wieder bei 40 Punkten liegt. Durch frühzeitiges Auswechseln (nie in der ersten Halbzeit, das kostet einen Formpunkt, weil der Spieler beleidigt ist) und leichteres Training (wenig Kondition) können Sie allerdings während der Saison dafür sorgen, daß es erst gar nicht soweit kommt. In der Vorbereitung sollten Sie den Jungs dafür ordentlich Feuer unter dem Hintern machen (vier Wochen Kondition sind in Ordnung).

Ansonsten sollten diese Tips während der Saison hilfreich sein:

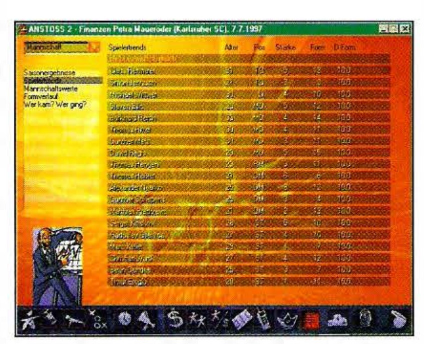
- Schonen Sie Ihre Spieler in der Vorbereitung und in der Winterpause nicht! Wechseln Sie Ihre Leistungsträger öfter einmal auch schon nach 60 oder 70 Minuten aus. Das spart Kraft, und Ihre Spieler werden es Ihnen danken.
- Gegen schwächere Mannschaften können sich ruhig auch ein oder zwei Spieler schonen. Es sollte immer noch reichen.
- Machen Sie auch einmal eine Woche nur leichtes Training. Auf diese Weise erholen sich die Spieler wieder.

Ein Bundesligist zeigt meiner Mannschaft die Grenzen auf...
Haben Sie als Regionalligist ein aussichtsloses Pokallos gezogen und müssen mit einer finsteren Packung rechnen, kann es sich lohnen, lediglich die zweite Mannschaft aufzustellen. Gibt es dann eine Pleite, werden die Formpunkte bei Spielern abgezogen, die normalerweise ohnehin nicht spielen. Unser Chefprogrammierer Rolf Langenberg meinte allerdings, auf diesen Tip angesprochen: „Dich sollten alle Spieler interessieren."

Ich muß ständig auf die Tribüne.
Wenn Sie mehr als viermal im Spiel taktische Änderungen durchführen, kann das dem Schiedsrichter unter Umständen zu bunt werden. Er schickt Sie dann mit jeweils 50% Wahrscheinlichkeit vor jedem Aufruf der Taktik auf die Tribüne. Sie können in diesem Spiel auch nicht mehr auswechseln.

Verletzte Spieler besuchen
Ein Spieler, der aufgrund einer Verletzung mehr als sechs Wochen ausgefallen ist und keinen Besuch erhalten hat, verliert drei Formpunkte und erhält für diese Saison das Prädikat „unzufrieden". Im Spielerinfo finden Sie dann den Grund „verletzt und nie besucht". Ein Besuch bringt dagegen zwei Formpunkte bei diesem Spieler, bei einer Ausfallzeit von mehr als zehn Wochen bringt ein zweiter Besuch noch einen weiteren Formpunkt. Sie sehen also – es lohnt sich wirklich, ab und zu in der medizinischen Abteilung vorbeizuschauen.

Spielertrends
Bei den „Spielertrends" (Statistiken) können Sie nachschauen, welche Spieler vor einer formbedingten Aufwertung stehen. Schlagen Sie hierzu auch ruhig in der Online-Hilfe nach, Sie werden interessante Informationen finden. Es kann hilfreich sein, diese Spieler in den nächsten Wochen über das Einzeltraining gezielt zu fördern. Formpunkte kann ein Spieler auch gewinnen, wenn Sie ihn Elfmeter und/oder Freistöße schießen lassen. Zur Not hilft nach dem Ende der Saison auch noch eine gezielte Dopingaktion, um den Spieler über die kritische Grenze zu heben (muß jünger als 30 Jahre sein). Kicker, die noch keinen Einsatz in der laufenden Saison hinter sich haben, laufen Gefahr, am Ende des Jahres abgewertet zu werden – hier genügt bereits eine Einwechslung.



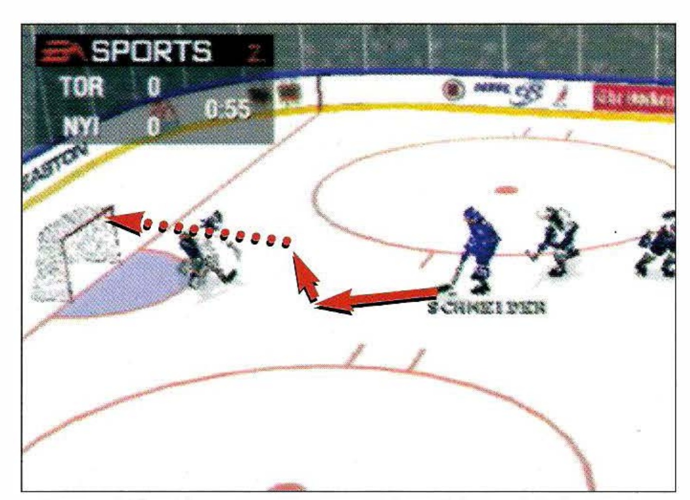
Die Spielertrends finden Sie in den Statistiken.

Gerald Köhler ■

Allgemeine Spieltips

NHL 98

Der deutlich höhere Schwierigkeitsgrad von NHL 98 zwingt auch Profis, ihre Spielzüge perfekt abzustimmen. Unsere Tips sollen Einsteigern im Rookie-Modus zu ersten Siegen verhelfen und erklären auch für die Schwierigkeitsgrade Pro und All Star, wie sich Torhüter und Abwehr austricksen lassen.



Mit einem kurzen Stop und einem Haken tricksen Sie den Torhüter aus.

Die richtige Taktik

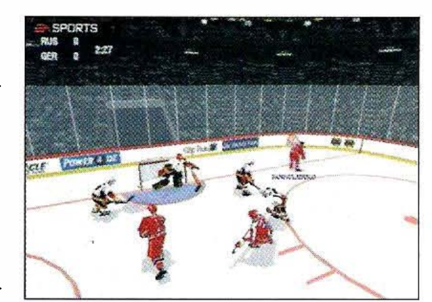
Die neuen Coaching Strategies von NHL 98 erlauben es, jedes Team nach der eigenen Spielweise auszurichten. Bis Sie allerdings herausgefunden haben, welche Taktik die beste für Sie ist, empfiehlt sich die Einstellung Combination sowohl für die Offensive als auch für die Verteidigung. Zusätzlich sollten Sie den Druck in beiden Fällen auf 80% justieren; damit erhalten Sie eine Allround-Einstellung, die Sie später gegebenenfalls neu einregeln können. Versuchen Sie außerdem, die vorgegebenen Reihen durch den Computer mit den jeweils stärksten Spielen zu ersetzen. Das kann je nach Team erstaunliche Ergebnisse bringen.

Abwehr

Als Abwehrspieler haben Sie es in NHL 98 erheblich leichter als in früheren Versionen. Um Strafen zu vermeiden, sollten Sie möglichst nur frontal in den Gegenspieler fahren, ohne zu checken. Dadurch schnappen Sie ihm höchstwahrscheinlich den Puck weg und können einen schnellen Konter einleiten. Checks lohnen sich nur in Notfällen, wenn Sie beispielsweise alleine gegen zwei Gegner verteidigen müssen. Sollten Sie hinter dem Gegner stehen, beschleunigen Sie und halten ihn fest – aber nicht zu lange, sonst droht eine Strafzeit!

Unterzahlspiel

Ihre Kameraden stehen ohnehin konsequent vor dem Tor, so daß Sie versuchen können, den puckführenden Gegner zu attackieren. Wechseln Sie keinesfalls dauernd Ihren Spieler, sonst löst sich die Verteidigungsformation in Nullkommanix auf. Bei einem Konter ist ein Alleingang die beste Methode, da Ihre Mitspieler fast immer im Verteidigungsdrittel warten und Sie keinen Anspielpartner finden werden.



Die Verteidigungsformation vor dem Tor löst sich nur durch schnelle Spielerwechsel auf.

Alleingänge

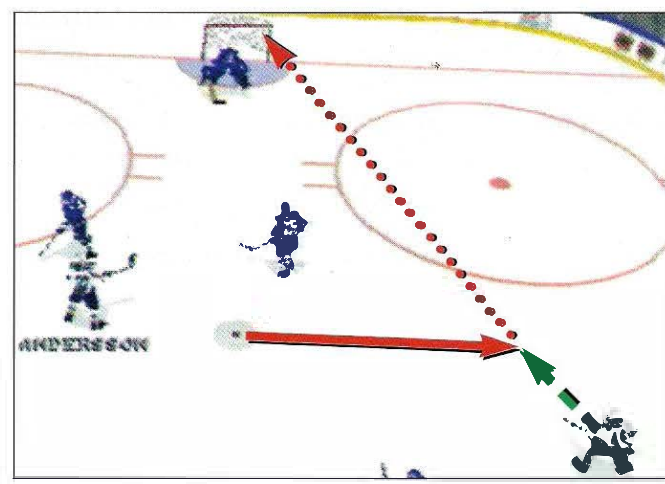
Alleingänge üben Sie am besten gesondert mit dem Trainingsmodus für Strafschüsse. So lernen Sie am besten, wie die einzelnen Torhüter reagieren. Auf Goalies wie John Vanbiesbrouck, die weit aus dem Tor herauskommen, laufen Sie am besten schnell und gerade zu, drehen kurz vorher ab und schießen. Steht der Goalie wie angewurzelt im Tor, stoppen Sie kurz vor ihm schnell ab, schlagen einen Haken und schlenzen dann die Scheibe bevorzugt über die Stockhand.

Schlagschüsse

In NHL 98 gibt es je nach Spieler Stellen, von denen Schlagschüsse mit hoher Wahrscheinlichkeit im Tor landen. Gute Schützen wie Jarri Kurri, Brendan Shanahan oder Peter Forsberg sollten öfter kurz nach der blauen Linie und sehr nahe der Bande auf die kurze Ecke feuern. Besonders vielversprechend ist das, wenn auf der anderen Seite noch ein Mitspieler auf einen eventuellen Paß lauert.

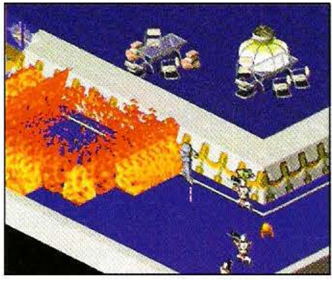
Direktabnahmen

Seit NHL 95 war es in keinem NHL-Spiel mehr so wichtig, krachende Direktabnahmen zu beherrschen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, den Goalie auszutricksen: Sie laufen mit dem Center in der Mitte des Feldes aufs Tor zu und passen dann nach links oder rechts auf die Flügelspieler, die dann immer auf die kurze Ecke schießen. Sollte kein Mitspieler zur Stelle sein, weichen Sie auf den Flügel aus und passen auf die andere Seite. Am vielversprechendsten sind Pässe in Höhe der Bullykreise, außer wenn dort die halbe Abwehr des Gegners lauert. Dann passen Sie besser zurück und unternehmen einen neuen Anlauf.



Die Direktabnahmen müssen in den Lauf des schießenden Mitspielers gespielt werden. Zielen Sie dann immer in die kurze Ecke.

X-COM 3



Sobald man einen einigermaßen gut ausgebildeten Psi-Kämpfer hat, kann man einfach einen Zivilisten „übernehmen", ihm einige Granaten vor die Füße werfen (aktiviert bis z. B. „Ende des nächsten Spielzuges"), ihn diese nehmen und dann in eine Horde Aliens rennen lassen, wo er dann seine „Fracht" fallen läßt. Danach kann man noch versuchen, mit ihm zu entkommen. Hat er schon zu viele Zeiteinheiten verbraucht, dann läßt man ihn lieber erst in der nächsten Runde auf die Aliens los. Auf diese Weise kann man ganze „Alien-Nester" vernichten oder, was zu bevorzugen ist, betäuben. Gewöhnen Sie sich an, im „Standmodus" regelmäßig abzuspeichern (vor allem, wenn Sie das Spiel lange „ultra-schnell" laufen lassen). Wenn die nächste UFO-Attacke ansteht, schauen Sie erst einmal, wo die Untertassen auftauchen, und gehen dann in das letzte Savegame. Nun wissen Sie, wo Sie Ihre Fahrzeuge hinschicken müssen, um den Aliens eine schöne Überraschung zu bereiten. Zwar erscheinen die Ufos nach dem Ladevorgang nicht genau an der selben Stelle, aber die Richtung stimmt schon grob. So müßten Sie es immer schaffen, die Ufos zu zerstören, bevor sie Aliens in Gebäude setzen können.

Peter Reinhardt ■

MDK

Folgende Cheats lassen sich einmal pro Ebene anwenden. Gehen Sie also sparsam mit den Powerups um...

Healme ....Vollständige Heilung
Ineedabiggun ....Gatt Powerup
Tornadoaway ....Twister Powerup
Holokurtisfun ....Dummy Powerup

Henning Hünteler ■

Perfect Weapon

Folgende Codes bringen Sie in die verschiedenen Level:

Level 1	**DBDBBABA**	Level 7	**AADBDDAC**
Level 2	**ADDCAADC**	Level 8	**CADDCBCC**
Level 3	**ACBABBCC**	Level 9	**ADAABADB**
Level 4	**ADDDCACC**	Level 10	**BADDBBBC**
Level 5	**DDBDBBCA**	Level 11	**ABBDADDA**
Level 6	**CCDBCCDA**	Level 12	**DCADCAAC**

Geben Sie folgende Cheats während des Spiels ein und bestätigen Sie mit **ENTER**.

GMPETE ....Alle Powerups
GMNORM ....Urzustand
GMBIGH ....Wasserkopf
GMBORG ....Verwandlung in einen Cyborg
GMKILL ....Die Gegner werden schwächer
GMGODM ....Unverwundbarkeit

Henning Hünteler ■

Dungeon Keeper

Wenn man Gold abbaut, die eigene Schatzkammer aber zu weit entfernt ist, so plaziert man direkt an der Goldader eine Miniatur-Schatzkammer (ein Feld). Die Imps werden das abgebaute Gold nun auf dieses Feld werfen, das Vermögen in der Haupt-Schatzkammer steigt dementsprechend an. So lassen sich Wege sinnvoll verkürzen.

Michael Weber ■

Im letzten Level ist es möglich, zwei Avatars aufeinandertreffen zu lassen. Ist man beim Kerker des blauen Keepers, in dem der Avatar gefangen gehalten wird, scheint es zunächst, daß man ihn töten muß. Die Lava um das Gefängnis herum verhindert, daß er im bewußtlosen Zustand abtransportiert werden kann. Doch einige Kreaturen bzw. Helden beherrschen den Zauberspruch „Wind" (z. B.: Magier 10, Hexe 10 – die natürlich vorher gefangengenommen und „überzeugt" werden müssen). Mit einer solchen Kreatur kann man sich hinter den Avatar stellen und ihn auf die eigenen Fliesen „blasen" lassen. Der Schaden der Lava wird die eigene Kreatur nicht umbringen. Jetzt kann man den Avatar bekämpfen, gefangennehmen und foltern. Ist er „überzeugt", so kommt trotzdem die Meldung „Avatar wurde wiederbelebt". Nun kann man mit dem Avatar gegen Avatar kämpfen bzw. zwei dieser Helden auf seiner Seite haben.

Johannes Schulz ■

Hier ein Tip, wie man zu Geld kommt. Man braucht dazu eine Handwerkskammer. Dort gibt man einfach Kreaturen hinein, und sie werden Türen und Fallen entwickeln. Es entstehen natürlich keine Kosten (gegenüber dem Trainingsraum). Nun plaziert man diese Türen und Fallen irgendwo im eigenen Dungeon und verkauft sie gleich wieder. Dadurch bekommt man Geld zurückerstattet. Die Höhe des Betrags bestimmt die Art der Falle.

Werfen Sie ab und zu einen Blick in Ihren Trainingsraum und überlegen Sie sich gut, welche Kreaturen Sie trainieren lassen. Beim Training läßt sich nämlich sehr viel Geld verschwenden! Schicken Sie die Kreaturen, die entweder für den Kampf ungeeignet sind oder die Sie nicht kämpfen lassen wollen, lieber in die Werkstatt zum Bau von Fallen und Türen.

Foltern Sie von jeder Spezies eine Kreatur regelmäßig. Die gefolterte Kreatur arbeitet nun zum halben Preis, und deren Artgenossen werden schneller arbeiten. Bei Imps tritt dieser Effekt leider nicht ein.

Andreas Opitz ■

Tips Seite 977



COMMAND & CONQUER 2-Corner

C&C 2: Alarmstufe Rot

Wenn Sie sich auf die Seite der Sowjets geschlagen haben, gibt es einen sicheren Weg, Minenfelder auszumachen. Sie nehmen sich einige Cyborg-Schützen und schießen mit gedrückter STRG-Taste auf den Boden. Wenn sich dort eine Mine befindet, explodiert diese auf der Stelle. Auf diese Weise können Sie sich durch das gesamte Gelände kämpfen.

Simon Schley ■

Falls Sie im Mehrspielermodus gerne die Seite der Alliierten übernehmen, so können Sie folgenden Trick ausprobieren. Wenn Sie am Meer eine Werft gebaut haben und auch die Feuerkraft der Schlachtschiffe schätzen, der Gegner jedoch seine Basis im Landesinneren errichtet hat, so schauen Sie doch mal, ob es im Umkreis dieser Basis nicht eine kleine „Pfütze" gibt. Ist das der Fall, so können Sie ein Schlachtschiff mit Hilfe der Chronosphere dort hinschicken und auf die Basis schießen lassen. Meistens kann die Basis eigentlich nicht ganz zerstört werden, den Gegner kann man aber so dennoch stark unter Druck setzen und Fehler provozieren.



Peter Reinhardt

Terracide

Im Menü **HELP** befindet sich eine Möglichkeit, Paßwörter einzugeben. Tragen Sie dort folgendes ein...

Barnsley .... Unbesiegbarkeit AN/AUS
Nozzle .... Alle Episoden werden anwählbar
Popov .... Freie Bewegbarkeit
clam_chariot .... Viele Cheats auf einmal inkl. alle Waffen
welk .... Alle Waffen werden aktiviert
phaal .... Unbegrenzte Munition AN/AUS
batfinc .... Schilder voll aufgeladen

Henning Hünteler

Wipeout 2097

Geben Sie während des Titel-Bildschirms folgende Cheats ein:

RUSH .... Die Schiffe scheinen durchzudrehen

Geben Sie im Hauptmenü folgende Cheats ein:

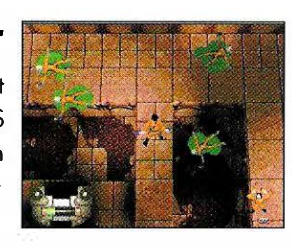
XTEAM .... Piranha Team AN
XCLASS .... Phantom-Klasse AN
XTRACK .... Alle Tracks verfügbar

Wenn Sie das Spiel pausieren, werden die folgenden Cheats anwendbar:

PSYMEGA .... Unendlich viele Waffen
PSYPROTECT .... Endlose Energie
PSYTICKER .... Keine Zeitbegrenzung
PSYRAPID .... Maschinengewehr
FRAMERATE .... Zeigt die Frame-Rate

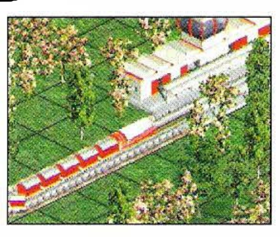
Henning Hünteler

Machine Hunter



Wenn Sie ???HOST??? als Paßwort eingeben, so wird das Menü CHEATS in die Options integriert. Hier haben Sie nun die Wahl zwischen verschiedenen Cheats und Hilfen.

Der Industriegigant



Kaufen Ihnen die Gegner zuviele Rohstoffe auf oder werden sie zu mächtig, dann gibt es einen von den Programmierern übersehenen Bug, der leicht angewandt werden kann. Ändern Sie einfach den Fahrplan eines gegnerischen Zuges! Sie müssen zu diesem Klicken Sie zu diesem Zweck mehrmals hintereinander mit der linken Maustaste auf den betreffenden Zug. Nach einiger Zeit öffnet sich dann das Fahrplanmenü des Zuges, und Sie können nach Lust und Laune ändern. Am einfachsten lassen sich die Züge in den Terminals des Gegners anklicken.

Markus Brückner ■

Meat Puppet

Geben Sie diese Codes während des Spiels ein:

Ingesth .... Vollständige Heilung
Ingesta .... Aufgeladene Schilde
Ingestw .... Volle Munition
Ingetste .... Volle Energie
Boom .... Eine kleinere Explosion
Dansmartbomb .... Alle Gegner vernichten

Betrayal in Antara

Um die Cheat-Codes aktivieren zu können, müssen Sie erst **CTRL** + **SHIFT** + **Z** drücken. Nun sollte ein Menü erscheinen, in dem folgende Codes eingegeben werden können:

ask a glass of water .... **Teleportiert einen zum Anfang des jeweiligen Kapitels**
some call me tim .... **Tötet alle Gegner während eines Kampfes**
gotta have magic .... **Gibt Aren alle Zaubersprüche**
why am i so dull .... **Wertet alle Fertigkeiten bis zum Maximum auf**
man does my leg hurt .... **Heilt Aren**
supermarket for the rich .... **Sie erhalten einen guten Gegenstand**

Tips Seite 978



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat f r Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ❑ Cheatprogramm
- ❑ Spiel
- ❑ Level

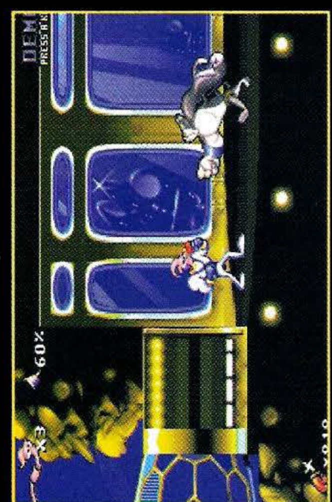
.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

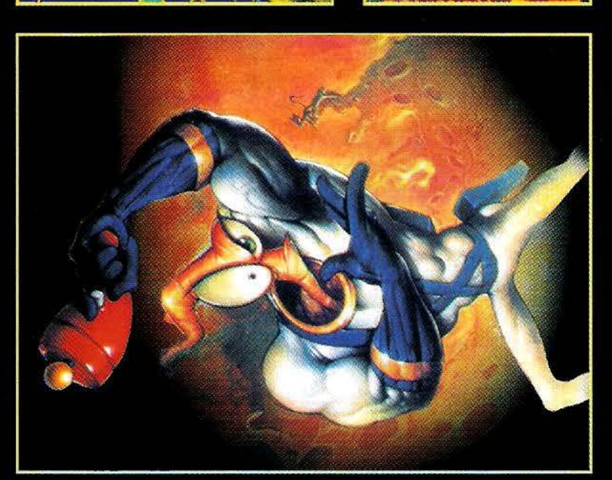
PC Games 11/97 — EARTHWORM JIM 2 – VOLLVERSION

EARTHWORM JIM 2

Der lustige Regenwurm Jim muß sich durch zahlreiche schwierige Levels kämpfen. Bewaffnet mit einer Laserpistole und einem Superhelden-Anzug meistert er viele Gefahren!







EARTHWORM JIM 2 – VOLLVERSION — 11/97



EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg



WUNSCHZETTEL

Um PC Games noch besser nach Ihren Wünschen gestalten zu können, möchten wir Sie bitten, folgenden Fragebogen auszufüllen. Wir möchten lediglich von Ihnen wissen, welche Spiele Sie in den nächsten Monaten kaufen möchten. Dabei sollte es sich vorwiegend um Titel handeln, die momentan noch nicht erhältlich sind. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

4. ____________________

5. ____________________

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort



POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Diese Seiten haben recht viel mit einer Talkshow gemeinsam. Aber habt Ihr Euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, daß ich es viel schwerer habe als ein Kollege im Fernsehen (mal ganz abgesehen davon, daß die eine Mörderkohle einfahren)? Ich muß nehmen, was kommt. Ich kann nicht rückfragen. Aber das größte Manko sind die Lacher. Da habe ich schon mal (was ja selten genug vorkommt) einen geistreichen (!) Witz gemacht, aber kein Mensch kapiert den Gag. Die Jungs vom TV haben es da leichter (nicht nur wegen der Mörderkohle). Die Einpeitscher (oder wie man die Animateure nennt, die hinter der Kamera ihrer fröhlichen Tätigkeit nachgehen) sagen dem Zuschauer, wann er zu klatschen, zu lachen oder zu weinen hat. Natürlich könnte ich jeden Gag rot und jede philosophische Weisheit blau umranden, aber das würde wahrscheinlich auch wieder niemand verstehen. Zudem bekomme ich meinen Applaus auch nicht unmittelbar, sondern immer erst ein paar Tage nach Erscheinen des Heftes. Diese Wartezeit zehrt doch arg an meinen Nerven. Aber immerhin habe ich auch zwei Vorteile gegenüber meinen gefilmten Kollegen: Ich kann mir aus einer Auswahl an möglichen Kandidaten problemloser einen aussuchen, muß die abgelehnten nicht im Bus nach Hause karren, und wenn meine Show nicht ankommt, kann man mich auch nicht mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen älteren Datums bewerfen. Rainer Rosshirt

GEWALTIG

Hallo Rainer,
zwar schätze ich die PC Games sehr, doch kann ich mir Kritik an Dir nicht verkneifen. Du schreibst in den Leserbriefseiten immer, daß es unrichtig wäre, zu behaupten, daß Gewaltdarstellung zur Nachahmung anregt. Dies ist schlicht und einfach falsch. Allgemein bekannt sollte sein, daß Kinder sehr wohl das nachahmen, was sie sehen. Oder willst Du dem ernsthaft widersprechen? Denk mal etwas mehr darüber nach, was Du schreibst. Aber sonst kannst Du eigentlich weitermachen wie bisher.

Grüße: Bernd Schimaneck

Leider muß ich Dir widersprechen. Du hast zwar im Ansatz recht, aber leider nicht weitergelesen. Natürlich ahmen Kinder das noch, was sie sehen – bis zu diesem Punkt gehe ich mit Dir konform. Aber wenn man schon Psychologen zitiert, dann doch bitteschön vollständig. Die (zweifellos richtige!) Theorie, daß Gewalt durch Nachahmung erlebter Situationen entsteht, wurde ursprünglich von einem gewissen Herrn Skinner aufgestellt. Das ist aber nur die halbe Wahrheit. Er stellte weiterhin fest, daß erst erfolgreiches Nachahmen aggressiver Handlungen weiteres aggressives Verhalten verstärkt. Anders ausgedrückt: Erst wenn „der Kleine" erfahren hat, daß er durch aggressives Verhalten Erfolg hat und Situationen zu seinen Gunsten abändern kann, wird er Aggression in sein festes Verhaltensmuster einbauen. Wenn er aber durch sein Verhalten Nachteile erlebt, wird er es bleiben lassen. Also wären in diesem Falle aggressive Spiele höchstens der Auslöser – nicht die Ursache. Wenn wir schon Psychologen bemühen: Freud (wehe, hier lacht jemand!) meinte ja, daß Aggression ein völlig normales Verhalten sei und mittels körperlicher oder geistiger Aktivitäten abbaubar sei. Zudem könne man Aggression (wie oft hatte ich jetzt schon eine Wortwiederholung?) auch als Katalysator für zusätzliche körperliche oder geistige Energien verwenden. Gehört nun zwar nicht direkt zum Thema, ist aber auch eine Überlegung wert. Fazit: Zu behaupten, es wären Filme oder Spiele, die aggressiv machen, ist eine wirklich zu oberflächliche Denkweise. Wäre schön, wenn es wirklich so einfach wäre. Weg mit aggressiven Filmen/Spielen, und die Welt ist (nahezu) in Ordnung!? Sehr naiv, so etwas anzunehmen.



RECHTE SCHREIBUNG

Hi Rainer!
Wirst Du Dich jemals dazu hinreißen lassen, auf Deinen Seiten die neue Rechtschreibreform zu benutzen?

Alex Nitsch

Ich werde mich weigern, so lange es nur geht. Ich finde, wir brauchen sie so notwendig wie eine Normung von Größe, Form und Lutschkonsistenz von Pfefferminzbanbons. Zudem kommt sie noch ordentlich teuer und stiftet dafür gehörige Verwirrung. Ich sehe in ihr nur einen Vorteil: Ich könnte „Souerstofflasche" endlich mit drei „f" schreiben. Aber da ich in vielen Jahren Leserbriefe noch nie „Souerstofflasche" schreiben



wollte (Ich hab zwar gelegentlich eine gebraucht – aber da hab' ich es geröchelt, nicht geschrieben!), ist das auch kein echter Vorteil. Zum Glück hast Du mich nach meiner privaten Meinung gefragt. Der Verlag wird sich weiterhin an der „alten" Rechtschreibung orientieren, die ja immer noch zulässig ist, so lange es geht. Ich bin mir auch gar nicht mehr so sicher, ob es wirklich einmal die definitive Umstellung geben wird.

MUSIKALISCHES

Hallo Rainer!
Ich finde es gut, daß das Thema Musikangebote einmal angesprochen wird. Ich benutze meinen PC nicht nur zum Spielen (du hast richtig gelesen), ich mache auch Musik damit. Ich kann mir ziemlich gut vorstellen, daß das auch andere PC Games-Leser tun. Ich wäre deshalb sehr erfreut über ein Musikforum (wie die Leserspiele) in der PCG(ames). Natürlich würde das manche Leser vergraulen: „Was hat denn Musik mit PC-Spielen zu tun? Musik gehört nicht in die PCG." Diesen Einwand kann ich auch gut verstehen. Andererseits wäre es für manche noch nicht entdeckte Talente eine Chance, ihre Musik der Öffentlichkeit zu präsentieren. Ich kann gut verstehen, daß der Platz auf der Cover-CD sowieso schon knapp ist, aber vielleicht könnte man da noch ein paar Megabyte draufbrennen. Auch mit einer Abteilung für Musik auf eurer Homepage wäre ich schon zufrieden. Dieses Angebot würde sicher großen Anklang bei manchen Lesern finden. Ich hoffe, daß sich diese Sache positiv entwickeln wird. Ansonsten: Macht weiter so!

Simon Gatterer

Die Reaktion auf die Frage, ob ich zwischen den Lesereinsendungen auch gelegentlich Demos oder Musikstücke veröffentlichen sollte, war durchweg positiv. Ich hätte auch nichts dagegen – ich werde mich hüten, etwas zu unterlassen, was unsere Leser wollen (abgesehen von der Veröffentlichung meines Bildes). Allerdings würde es keine extra Rubrik dafür geben – es fände im Rahmen der Lesereinsendungen statt. Könnte somit beschlossene Sache sein. Mangels diesbezüglicher Einsendungen konnte es aber noch nicht gestartet werden (an dieser Stelle einen leicht vorwurfsvollen Blick denken).

PESSIMISMUS

Servus Rainer!
Was die Idee von Nick angeht, Sounds und Bilder zu veröffentlichen: eigentlich eine gute Sache! Aber wenn Du mich fragst, werden bald mehrere Tera-Byte von lustigen, kleinen Bildern und Sounds (natürlich aus dem Internet – man will ja nichts selber machen) bei Euch eintreffen. Und weil es einfach zu viel Arbeit machen würde, alles durchzusehen, wird das Projekt wieder eingestellt. Zu pessimistisch? Wer weiß.

Viele Grüße: Tim Gerber

Das von Dir geschilderte Problem habe ich doch nicht nur mit Sounds, Bildern oder Demos – ich habe es mir doch schon mit den Lesereinsendungen eingehandelt. Es ist unmöglich, alle Share- und Freeware-Spiele zu kennen. Wenn mir ein Leser schriftlich bestätigt, der alleinige Rechteinhaber zu sein, muß ich es wohl oder übel glauben. Natürlich gibt es auch schwarze Schafe darunter, aber damit werde ich wohl leben müssen.

RECHTLICHES

Hallo Rainer!
Ich möchte hier nicht lange um das Thema herumreden, sondern gleich auf den Punkt kom-



men. Es gibt da einige Fragen zu der Lesersoftware. Denn ich bin Programmierer und hätte gern einige Fragen beantwortet.
1. Darf ich mir einen Herstellernamen geben, ohne angemeldet zu sein? So etwas wie Interplay natürlich nicht, aber z. B. „Knight Software"?
2. Wie sieht es mit Bildern und Sounds aus, die ich von anderen Spielen habe? Darf ich die verwenden (verändert)?
3. Darf ich für mein Spiel Lizenzbestimmungen oder Copyright angeben?
4. Nun mal zum Geschäftlichen: Gibt es für eingesandte und veröffentlichte Spiele etwas?
5. Warum bekomme ich meine eingesandte Diskette nicht wieder?
Ich bitte um präzise Beantwortung!

Knight Software

1. Können kannst Du schon. Allerdings: Wenn der Name nicht rechtlich geschützt ist, bedeutet er so viel wie ein Spitzname.
2. Davon würde ich die Finger lassen. Keine Softwarefirma sieht es gern, wenn ihre Produkte weiter verwendet werden – verändert hin oder her.
3. Wenn Du Dir kein Copyright hast sichern lassen, wäre es auch Unfug, es anzugeben, wenn Du ein Shareware-, Freeware- oder PD-Spiel gemacht hast. Du kannst aber angeben, unter welchen Bedingungen es weitergegeben und kopiert werden darf.
4. Natürlich gibt es etwas für eingesandte Spiele. Meine Zuneigung und etwas aus unserem Lager.
5. Der Aufwand, alle eingesandten Disketten zurückzuschicken (es kommen inzwischen eine ganze Menge!), würde den Wert der Disketten bei weitem übersteigen.
Wenn Du um eine präzise (warum hast Du das "und sofortige" vergessen?) Beantwortung bittest, bist Du bei mir falsch gelandet. Ich kann, darf und will keine rechtsverbindlichen Auskünfte geben. Dazu sind Anwälte da. Die haben so etwas gelernt.

AUSBILDUNG

Hallo RR!
Erst einmal herzlichen Glückwunsch nachträglich. Macht weiter so. Da Ihr sowieso immer nur Lob bekommt, werde ich an dieser Stelle meinen einzigen Kritikpunkt anbringen. Es befindet sich einfach zu viel Werbung in der PC Games. Natürlich weiß ich, daß es nicht anders geht, aber Ihr wolltet ja meine Meinung. Nun aber zu meinen Fragen.
1. Vor geraumer Zeit beschloß ich, diverse deutsche „Spieleschmieden" dazu anzuregen, Ausbildungsplätze innerhalb ihres Fachbereiches zu schaffen. Also schrieb ich kurzerhand ein paar Briefe, schickte sie ab und wartete. Zugegeben, viel Erfolg versprach ich mir auch nicht, doch irgend ein Feedback müßte es doch geben. Falsch gedacht! Mittlerweile sind drei Monate ins Land gezogen, und mein letzter Funke Hoffnung liegt sehr tief begraben. Warum ist es renommierten Firmen nicht möglich, einen Ausbildungsplatz zur Verfügung zu stellen? Wenn man bedenkt, daß die Firmen auf diese Weise ihr zukünftiges Potential selbst definieren könnten, wäre es doch ein geringer Aufwand von Seiten der Firmen und kein Beinbruch.
2. Als nächstes interessiert mich Eure objektive Meinung zum Thema Spielezukunft. Welche Mindestanforderungen werden aller Voraussicht nach in 2 Jahren gang und gäbe sein?
3. Gibt es eine reelle Chance, daß heutzutage eine kleine Anzahl von Hobby-Programmierern ein Spiel herausbringen kann, das es mit den erscheinenden Top-Titeln der renommierten Software-Firmen aufnehmen könnte?

T. Rewski

Dich stört also die Werbung in unserem Magazin? Warum bringen wir nicht eine Zeitschrift ohne Werbung zum annähernd gleichen Preis heraus, so wie die... die... äh... momentan fällt mir keine solche Zeitschrift ein.
1. Einen Ausbildungsplatz zum Spieleprogrammierer gibt es nicht. Welche Berufsschule wäre dafür zuständig? Es mag grausam klingen – aber warum sollten sich die Firmen auch die Mühe machen? Der Nachwuchs bildet sich quasi selber aus. Sie rekrutieren ihre Teams aus begabten jungen Leuten, die sich selbst das Programmieren beigebracht und schon ein paar erfolgreiche PD-Spiele programmiert haben. Zudem bestehen solche Teams ja nicht nur aus Programmierern, sondern auch aus Grafikern, Musikern usw. Die Programmierer sind da nur ein kleiner Teil.
2. Niemand in dieser Branche wird sich ernsthaft einbilden, Voraussagen über einen so langen Zeitraum machen zu können. Sollte der es dennoch tun, küßt sein Selbstbewußtsein schon dem Größenwahn die Füße (ist zwar geklaut, aber treffend).
3. Natürlich gibt es diese Chance. Die Top-Titel entstehen nicht durch Magie. Selbstredend sollte man mit der „Man-Power" diesen Firmen gleichziehen können. Im Klartext: 10 bis 50 begabte, junge Leute, die sich mal eben 1 bis 3 Jahre lang freinehmen können, um an so einem Spiel zu arbeiten, könnten es durchaus schaffen.

MINDERHEIT

Hallo Rainer,
du hast mindestens zwei Groupies. Auch ich gratuliere zum 5. Geburtstag und finde die Zeitschrift sehr gut. Um ehrlich zu sein, erlaube ich meinem Sohn nur deshalb, von seinem Taschengeld die PC Games zu kaufen, weil ich die Leserbriefseiten voll gut finde. Kannst du nicht die Redaktion überreden, den Schwerpunkt auf diese Seiten zu verlagern? Wie wäre es mit einer Sonderausgabe, nur mit Leserbriefen (aber hier wirst du um ein Poster nicht herumkommen!)? In diesem Zusammenhang noch vielen Dank für den Wink mit dem Zaunpfahl. Der Allwissende aus dem Computergeschäft wußte tatsächlich, wie du aussiehst. Naja, nicht persönlich, aber er kennt einen, der von einem weiß, der schon mal ein Foto von dir gesehen hat. Also, wenn das alles stimmt, vergiß die Sonderausgabe und denk lieber über ein bebildertes RR-Special nach. Glaub mir, du wirst unheimlich reich werden, und die Hälfte der Bevölkerung wird für dein Wohlergehen beten.
Übrigens: Die Leserschaft besteht nicht nur aus Kids. Es gehört auch eine brillentragende Alte dazu, die sich nachts die PC Games des schlafenden Sohnes ausleiht und versucht, bei Lampenlicht die ohnehin viel zu kleine Schrift trotz der Blendeffekte zu erkennen. Ist es möglich, zugunsten dieser Minderheit auf ein reflexionsärmeres Papier zurückzugreifen?

M. Fuss

Vielen Dank für die Blumen. Ihre überaus freundlichen Komplimente entbehren jedoch, zumindest in dem mich betreffenden Teil, einer gewissen Glaubwürdigkeit und tendieren etwas in schleimige Gefilde. Nachdem ich meinen Bart von überreichlich Honig gereinigt habe (ich hatte noch etwas länger Probleme damit, mein Selbstbewußtsein wieder auf den normalen Level herunterzubekommen), muß ich Ihnen dennoch mitteilen, daß ein derartiger Perso-



nenkult von meiner Seite her weder unterstützt noch verstanden wird. Nun jedoch zu Ihren eigentlichen Problem:
Leider müssen Sie sich den Vorwurf gefallen lassen, das Wirkungsprinzip der PC Games noch nicht ganz verstanden haben. Selbstverständlich denken wir an Leute wie Sie – unser ganzes Produkt wurde ja von namhaften Psychologen auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt! Als „Kinderablenkhilfe" packen wir stets die CD dazu. Unweigerlich wird Ihr Sohn von den Mustern der CD angezogen werden und sofort das Bedürfnis verspüren, diese CD in ein dafür vorgesehenes Laufwerk zu transferieren. Hier setzt nun der eigentliche Trick ein! Während dieser Tätigkeit werden durch die Hautporen Ihres Sohnes (garantiert unschädliche!) Substanzen aufgenommen, welche die Synapsentätigkeit auf der linken Hirnhälfte forcieren und Ihren Sohn dazu bringen, über einen längeren Zeitraum hinweg mit Mouse und/oder Joystick auf das heftigste zu hantieren. Sein Sichtfeld schränkt sich während dieser Phase auf Monitorgröße ein. Das sollte Ihnen genug Zeit und Muße geben, die PC Games ebenso bequem und unbemerkt wie ungestört in Ihrem Lieblingssessel zu konsumieren, wo es an Ihnen liegt, für optimale Bedingungen zu sorgen. Ich persönlich empfehle dazu indirekte Beleuchtung von links hinten, frischen Kaffee und ein paar Kekse.

BESCHWERDE

*Hallo Herr Rosshirt,
da ich inzwischen weiß, daß Sie Leserpost vorurteilsfrei bewerten, egal ob der Absender männlich oder weiblich, alt oder jung, Christ oder Moslem, Erdbewohner oder Außerirdischer ist, habe ich mich als fünfzigjähriger Computerfan (völlig exotische Rasse) auch mal entschlossen, Ihnen ein paar Zeilen zu schreiben. In der Vergangenheit habe ich nach dem Kauf immer zuerst die Rubrik „Postscript" gelesen. Was da so an Sprüchen und Meinungen abgelassen wurde und Ihre Antworten darauf – das war wirklich amüsant. Die Seiten hatten Unterhaltungs- aber auch Informationswert. Was mir in letzter Zeit negativ auffällt, ist die Tatsache, daß nicht generell, aber überwiegend über furchtbar ernste Themen gestritten wird. So etwa: Brauchen wir bei Leserpost eine Frauenquote? Kann man sich gegen Computer-Viren impfen lassen? Sind Raubkopien gemeinnützig? Ist der Verein „Beamte Prüfen Spiele" verfassungswidrig? Aus diesen Themen ist nun wirklich die Luft raus, denn alle Fragen sind seit langem mit „Nein" beantwortet worden. Hier kann ich nur sagen: Liebe Leute, wo bleibt denn da der Spaß an unserem Computer-Hobby? Wir sollten nicht alles so ernst nehmen und nicht in allem und jedem vordergründig ein Problem sehen, das tiefschürfend ausdiskutiert werden muß. Das scheint wohl ein deutsches Übel zu sein!? Auf entsprechende Leserbriefe fällt es natürlich schwer, in lockerer Form und mit ebensolchen Sprüchen zu antworten. Das gegenseitige „Anmachen" – im positiven Sinne – hat doch den Charme dieser Seiten ausgemacht, und mein Eindruck ist, Ihnen hat es auch mehr Spaß gemacht. Ich vermisse diese Form der Auseinandersetzung sehr – oder sehe ich da etwas falsch?*

Mit freundlichen Grüßen: Bernd Höppner

Auch mir ist es schon besorgniserregend deutlich vor Augen getreten, daß die Anzahl der möglichen Themen dieser Rubrik sich durch eine erschreckend niedrige Zahl erfassen läßt. Ich kann nicht umhin, Sie darauf hinzuweisen, daß eine gewisse „Seriosität" dieser Seiten von meinem Chef Red ausgesprochen gerne gesehen wird, obwohl er mich bisher noch nie davon abhalten konnte, eben jene Pfade zu verlassen – was ihm hoch anzurechnen ist. Natürlich macht es mir wesentlich mehr Spaß, wenn ich Gelegenheit bekomme, kräftig vom Thema abschweifen zu können, was zwar meist nicht sonderlich informativ, aber dafür unterhaltsam ist. Aber weder ich, Sie oder mein Chef Red bestimmen, was auf diesen Seiten geschieht – sondern die Leser als Allgemeinheit. Was soll ich noch dazu sagen?

SPRACHSCHWIERIGKEITEN

Ihre Zeitschrift PC Games gefällt mir außerordentlich gut. Ich möchte deshalb eine Verbesserung vorschlagen. Bitte benützen Sie das Wort „indiziert" nicht mehr, weil dies eine Unterart der Zensur ist. Auch wenn es nach deutschem Recht einen Unterschied gibt, da schlaue Juristen ein neues Wort erfanden, um nicht zensieren zu müssen. Nur: So geht es nicht! Ich befragte Bürger mehrerer Nationen (u.a. Italiener, Engländer und Amerikaner) und erklärte ihnen das Verfahren, durch das in Deutschland eine Software indiziert wird. Jeder (ohne Ausnahme) sagte dazu: „Das ist glatte Zensur". Auf „Normaldeutsch": Die BPjS kann ohne rechtsstaatliches Verfahren eine Software nach ihren eigenen Ermessen aus dem Verkehr ziehen. Auch Diktaturen zensieren nicht immer vor der Veröffentlichung, sondern danach, oder beschränken den Warenzugang. Keiner würde das Indizierung nennen. Deshalb bitte ich darum, nicht indiziert zu schreiben, sondern zensiert.

Hochachtungsvoll: John Smith

Irgendwie scheinen Sie da etwas gravierend falsch zu verstehen. Nach einer Zensur ist der Besitz eines Produktes zumindest mit Repressalien verbunden. Nach einer Indizierung hindert Sie als erwachsenen Menschen niemand daran, sich dieses Produkt zu beschaffen und es zu besitzen. Die BPjS kann auch nicht nach eigenem Ermessen handeln. Sie kann nur auf Antrag tätig werden. Ich bin zwar kein Freund der Prüfstelle, doch bin ich der Meinung, man sollte in einer Demokratie zu demokratischen Mitteln greifen, wenn einem etwas nicht gefällt. Auch ich konnte oft beobachten, wie ein staatliches Werkzeug wie die BPjS in anderen Ländern falsch verstanden wird. Das mag zum einen daran liegen, wie der Sachverhalt geschildert wird, zum anderen an der Mentalität der Völker. Ich für mein Teil habe zum Beispiel nie verstanden, warum in einigen Teilen der USA eine Frau verhaftet werden kann, wenn sie „oben ohne" am Strand liegt, oder ich mir eine Gefängnisstrafe einhandeln kann, nur weil ich auf der Straße alkoholische Getränke konsumiere. Ich gebe ja zu, daß es wirklich ein schwieriges Unterfangen ist, einem Ausländer etwas so „deutsch-spezifisches" wie die BPjS zu erklären, aber auch mir wurde die Sache mit dem Strand mehrmals erklärt, ohne daß sich die rechte Einsicht einstellen wollte. Aber darum geht es doch auch gar nicht. Wir haben sie nun einmal, also müssen wir damit auskommen. Und wenn wir es nicht wollen/können, dann liefert uns die Demokratie auch Werkzeuge, um es zu ändern. Natürlich nicht alleine und von jetzt auf gleich.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
© Westwood Studios, Virgin Interactive

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat,
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:
Gisela Barsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 228.880 Exemplare

Hotlines

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 15^{00}-18^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{30}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-9651 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 3205 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 52 41-94 64 80 — Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  0 52 41-98 6010 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Inserenten



RANKING

PC Games empfiehlt

Für PC-Spieler fallen in diesem Monat Ostern und Weihnachten zusammen – Neuzugänge gibt es in allen wichtigen Genres zu vermelden. Die Titel im einzelnen: NHL Hockey 98 (EA Sports), Incubation (Blue Byte), Lands of Lore 2 (Westwood Studios) und Age of Empires von Microsoft – gleichzeitig unser Spiel des Monats.

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	Novalogic	5/97

Panzer

Armored Fist	Novalogic	1/95

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Eishockey

NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Timeshock	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

3D-Action

MDK	Shiny	4/97
System Shock	Origin	11/94
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97

COMING SOON



Action/Sportspiele

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Agent Armstrong	King of the Jungle	Jump & Run	Oktober 97
Battletech: MechCommander	Brøderbund	Action	3. Quartal 97
Daikantana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Dark Vengeance	Reality Bytes	Action-Adventure	4. Quartal 97
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98
Earthsiege 3	Sierra	Action	November 97
FIFA 98: Die WM Qualifikation	EA Sports	Fußball-Simulation	Oktober 97
Fighting Force	Eidos Interactive	Beat'em Up	Oktober 97
Forsaken	Probe	3D-Action	Oktober 97
Frogger	Hasbro Interactive	Geschicklichkeit	November 97
Great Courts 3	Blue Byte	Tennis-Simulation	1. Quartal 98
H.E.D.Z.	Hasbro Interactive	Action	Oktober 97
Half-Life	Sierra	3D-Action	November 97
Ian Livingstones Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	Action	November 97
Ignition	Virgin	Action	3. Quartal 97
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action	3. Quartal 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	3. Quartal 97
M.I.A.	Renegade	Action-Flugsimulation	November 97
Mechwarrior 3	MicroProse	Action	November 97
MicroMachines 3	Codemasters	Action	3. Quartal 97
Millennium Four: The Right	5D Games	Action	Oktober 97
NBA Live 98	EA Sports	Basketball-Simulation	4. Quartal 97
NHL 98	EA Sports	Eishockey-Simulation	Oktober 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	September 97
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump & Run	1. Quartal 98
Panzer Dragoon 2	Sega	Action	Januar 98
Rayman 2	Ubi - Soft	Jump & Run	3. Quartal 97
SWAT 2	Sierra	Action	Oktober 97
The Prey	3D Realms	Action	3. Quartal 97
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	November 97
Unreal	Epic MegaGames	3D Action	Oktober 97
Virtua Fighter 2	Sega	Beat'em Up	September 97
Wing Commander Prophecy	Origin	Action	4. Quartal 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Action	Oktober 97

Adventure/Rollenspiel

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Oktober 97
Birthright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Black Dahlia	Mindscape	Adventure	November 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	4. Quartal 97
Buccaneer	Mindscape	Adventure	Oktober 97
Crucible	Maxis	Adventure	September 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97
Dark Earth	Kalisto	Adventure	3. Quartal 97
Excalibur	Telstar	Adventure	September 97
Floyd	Adventure Soft	Adventure	Oktober 97
Fallout	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Granny	Telstar	Adventure	September 97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Sierra	Adventure	Dezember 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Oktober 97
LMK	Attic	Rollenspiel	November 97
Monty Python 3 - Meaning of Live	7th Level	Adventure	November 97
Myst 2: Riven	Brøderbund	Adventure	September 97
Obsidian	Rocket Science	Adventure	September 97
Pilgrim	Infogrames	Adventure	November 97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	4. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 98
Riverworld	Cryo	Adventure	3. Quartal 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	1. Quartal 98
Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	4. Quartal 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97
The Gatherer	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Time Quest	Telstar	Adventure	Januar 98
Titanic	Philips/GTE	Adventure	November 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Oktober 97
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	November 97
Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure	September 97

Age of Empires, NHL '98, Dark Reign, Total Annihilation, Lands of Lore 2, Shadows of the Empire, Virtua Fighter 2, Dark Colony - eine Flut langerwarteter Top-Titel kommt Ende September/Anfang Oktober in die Regale der Händler. Daher lichten sich auch die Reihen unserer Release-Liste, die wir u. a. durch Neuankündigungen der ECTS ersetzt haben. Tomb Raider 2, Floyd und Jedi Knight gehören zur zweiten Welle an Spielen, die noch im Herbst auf den Markt kommen.

Simulationen/Rennspiele

Titel	Hersteller	Genre	Termin
AH-64D Longbow II	Jane's	Hubschraubersimulation	Dezember 97
AHX-1 (Viper)	Pixel	Flugsimulation	Oktober 97
Amok	GT Interactive/Terratools	Simulation	3. Quartal 97
Armored Fist 2.0	Novalogic/EA	Panzer-Simulation	September 97
CART - Precision Racing	Microsoft	Rennspiel	Dezember 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
Dogfight	Activision	Simulation	August 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97
F1 Racing Simulation	Ubisoft	Rennsimulation	Oktober 97
F-22 Raptor	Novalogic	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Oktober 97
Flying Nightmares	Eidos Interactive	Simulation	Oktober 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
GT Racing 97	Ocean	Rennspiel	August 97
Ignition	Virgin	Rennspiel	August 97
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
MS-Flugsimulator 8.0	Microsoft	Flugsimulation	4. Quartal 97
Police Quest SWAT 2	Sierra	Simulation	November 97
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	November 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Oktober 97
Sega Touring Car	Sega	Rennspiel	Februar 98
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	4. Quartal 97
SODA Offroad Racing	Sierra/Papyrus	Rennspiel	Oktober 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	November 97
Speedboat Attack	Telstar	Jetboot Rennen	September 97
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Team Apache	Eidos Interactive	Kampfhubschrauber-Sim.	3. Quartal 97
TFX 3: F22	DID	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97
Viper	GT Interactive	Simulation	3. Quartal 97
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	November 97

Strategie/Wirtschaft

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Age of Empires	Microsoft	Aufbau-Strategiespiel	Oktober 97
Akte Europa	Eidos Interactive	Strategie	September 97
Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	3. Quartal 97
Anno 1602	Sunflowers/MAXDesign	Wirtschaftssimulation	November 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Close Combat 2: Die Brücke von Arnheim	Microsoft	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Conquest Earth - Das Manifest	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	September 97
Dark Reign	Activision	Strategie (Echtzeit)	September 97
Das 3. Millennium	Cryo	Strategie (Echtzeit)	September 97
Deadlock 2	Accolade	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Dominion Storm	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	3. Quartal 97
Guardians: Agents of Justice	MicroProse	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 98
Herrscher der Meere	Attic	Strategie (Echtzeit)	November 97
Mayday	Media Publishing	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Monopoly Star Wars Edition	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Oktober 97
Myth	Bungie Software	Strategie (Echtzeit)	November 97
Panzer General 3D	Mindscape	Strategie	Oktober 97
Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Perry Rhodan	Fantasy Prod.	Strategie	November 97
Plague	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	März 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Puzz 3D	Hasbro Interactive	Puzzle	September 97
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Rising Lands	Microids	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Sid Meyers Gettysburg	Origin	Strategie	Oktober 97
Siege	Konami	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	1. Quartal 98
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	November 97
Ultimate Soccer Manager 3	Sierra	Wirtschaftssimulation	Oktober 97
Virus	Telstar	Strategie	September 97
Warwind 2	SSI	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Worms 2	Team 17	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Z - Expansion Set	Bitmap Brothers	Strategie (Echtzeit)	November 97

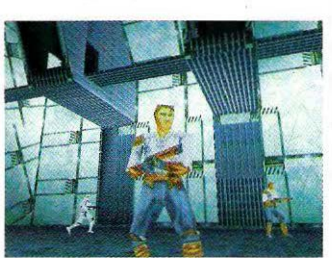


COMING UP!



JEDI KNIGHT

Jetzt dürfen Sie langsam an frische Batterien fürs Laserschwert denken, denn Jedi Knight von LucasArts ist so gut wie fertig und wird definitiv in der nächsten Ausgabe getestet – großes Corellanisches Ehrenwort! Die furiose 3D-Action-Schlacht im Star Wars-Universum macht aus Ihnen einen edlen Jedi-Ritter, der auf den Spuren Luke Skywalkers wandelt. In unserem Testbericht erfahren Sie u. a., mit welcher Hardware sich das Programm vernünftig spielen läßt.



DIGITAL ANVIL

Markus Krichel schaut mal wieder bei einem guten alten Bekannten vorbei: Chris Roberts und seine Mannen von Digital Anvil verraten Ihnen Details zu ihren aktuellen Projekten und geizen auch nicht mit ersten Screenshots. Wenn Sie wissen wollen, was der Designer von Welterfolgen wie Wing Commander und Strike Commander für dieses und nächstes Jahr plant, dürfen Sie diese Reportage nicht verpassen.



TOMB RAIDER 2



Lara Croft sieht besser aus als je zuvor: Das Comeback der strapazierfähigen Abenteurerin würdigen wir mit einer 16seitigen Sonderbeilage. Alles über Tomb Raider 2: die Grafik, die Levels, die Gegner, die Waffen – und das in einer Ausführlichkeit, wie Sie es von unseren PC Games-Specials gewohnt sind.

HARDWARE X-TRA

Vorhang auf für die Erstausgabe von Hardware X-tra, der neuen PC Games-Sonderbeilage zum Herausnehmen und Sammeln. Besondere Kennzeichen: 16 Seiten stark und gespickt mit Daten, Fakten und News zu spielerelevanter Hardware. Im Premieren-Heft testen wir u. a. die neuesten 3D-Grafikkarten und stellen Ihnen erschwingliche PC-Komplettsysteme vor.

Index

Bugfix, Demo = auf der Cover-CD-ROM

AUSSERDEM:

Floyd: In letzter Sekunde hat sich Adventure Soft für massive Änderungen an den Puzzles der deutschen Version entschieden. Ob sich's gelohnt hat?

Star Wars Monopoly Edition: Wann hatten Sie zuletzt Darth Vader als Gast auf Ihrer Schloßallee? Der Test geht auf alle Aspekte der Brettspiel-Umsetzung ein.

Conquest Earth: Einen haben wir noch: Das Echtzeitstrategiespiel von Eidos Interactive wartet mit einer extravaganten Steuerung und atemberaubender Grafik auf.

Tips & Tricks: In unserer Tips & Tricks-Rubrik werden wir alle aktuellen Top-Spiele berücksichtigen. Unter anderem erwarten Sie Komplettlösungen zu Incubation (Blue Byte), Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Westwood), Dark Reign (Activision) und Total Annihilation (Cavedog). Adventure-Spieler dürfen sich auf einen ausführlichen Walkthrough zum Comedy-Abenteuer Floyd freuen.

Die PC Games Ausgabe 12/97 erscheint am 5. November 1997